4 Go de démos, ECONOMISEZ 20 € sur Eve Online, GAGNEZ 1 ATI X800 Pro

MEGA DVD OFFERT !

ENORME !

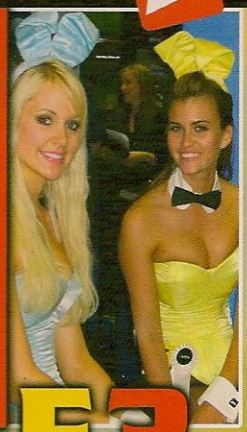
Gen4

PC CD-Rom

L'essentiel des jeux PC

Barebone à gagner

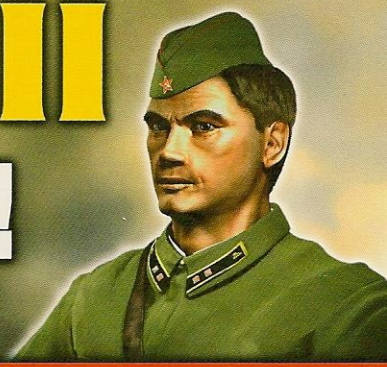
Reportage



E3 C'est aussi ça !

EXCLUSIF

Cossacks II Impérial !!



PREVIEW

Codename Panzers Revivez le jour J

INCROYABLE

Eve Online en version complète

TEST

Dark Project 3 Brillant !!!

N°179 • JUILLET-AOUT 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

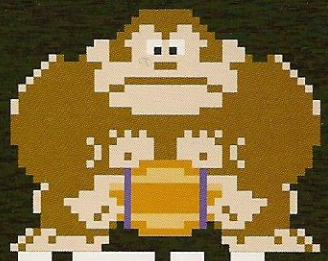
www.gen4.fr

M 07595 - 179 - F: 5,95 € - RD

000000

HIGH SCORE
007650

BONUS
4800

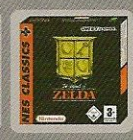


LE JEU VIDEO DESCEND AUSSI DU SINGE.

GAME BOY ADVANCE SP™

NES CLASSICS: LE FUN EN VERSION ORIGINALE.

COLLECTIONNEZ HUIT JEUX MYTHIQUES ET L'EDITION LIMITEE GAME BOY ADVANCE SP NES CLASSICS.



TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. /TM ET © SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2004 NINTENDO. SUPER MARIO BROS.™: © 1985–2004 NINTENDO. DONKEY KONG™: © 1981–2004 NINTENDO. ICE CLIMBER™: © 1984–2004 NINTENDO. EXCITEBIKE™: © 1984–2004 NINTENDO. THE LEGEND OF ZELDA™: © 1986–2004 NINTENDO. PAC-MAN™: © 1980, 1984 NAMCO LTD. LICENSED TO NINTENDO./LICENCE DETENUE PAR NINTENDO. "PAC-MAN" IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD./«PAC-MAN» EST UNE MARQUE DE NAMCO LTD. XEVIOUS™: © 1982, 1984 NAMCO LTD. LICENSED TO NINTENDO./LICENCE DETENUE PAR NINTENDO. "XEVIOUS" IS A TRADEMARK OF NAMCO LTD./«XEVIOUS» EST UNE MARQUE DE NAMCO LTD. BOMBERMAN™: BOMBERMAN IS A TRADEMARK OF HUDSON SOFT./BOMBERMAN EST UNE MARQUE DE HUDSON SOFT. © 1987 HUDSON SOFT. LICENSED TO NINTENDO./LICENCE DETENUE PAR NINTENDO.

Nintendo®

WWW.NINTENDO.FR

D'après Magritte, *La trahison des images*

"Ceci n'est pas une pipe"

"Ceci n'est pas un édito"

2004 est décidément l'année de tous les paradoxes. La Palme d'Or a été décernée à un film qui n'en est pas vraiment un, sur une politique qui n'en est pas vraiment une.

Ce Mickael Moore n'est pas lourd.
Ce Georges "Bûche" n'est pas cruche.
"Ceci n'est pas un film", dirait Magritte.
"Ceci n'est pas un président", dirait Magritte.
Etes-vous sûr de ce que vous faites ?
Etes-vous vraiment en train de lire un journal ?

Techniquement, on peut dire que oui. Mais un peu plus tard, à moins que ça ne soit déjà fait, vous mettrez votre DVD dans le lecteur adéquat et vous pourrez essayer les démos, jouer à notre grand jeu complet pendant 15 jours (au lieu de 7) sans avoir à débourser 20 euros (prix habituel de Eve Online), mettre à jour votre système et vos softs, regarder nos 700 photos de l'E3, ce qui dépasse, et de loin, la fonction d'un simple journal.

***Gen4*, c'est désormais plus que magazine,** et nous nous y tiendrons. Que notre DVD devienne le complément idéal du papier, que l'on puisse vous faire économiser de précieux euros et accessoirement gagner des trucs et des machins très chers, comme c'est le cas avec Eve Online, histoire de profiter pleinement de vos vacances, face à des images qui elles, ne vous trahiront pas. Cette année s'achève donc sous le signe du changement.

Et cela n'est pas fini ! Septembre verra d'autres aménagements. Surveillez votre point presse préféré dès la fin août !

Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN

RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr
Ont participé à ce numéro :
• Brigitte ALLARD
• Alain DUVERGER
» Alaiing@mondespersistants.com
• Florent HERNANDEZ
» Lithrel@mondespersistants.com
• Guillaume JAMET
» odden@mondespersistants.com
• Sophie LAMOTTE
» correcteur-réviseur
• Charlie LEPOT
• Ben OSSOLA
» Pingun@mondespersistants.com

FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE
» 06 12 46 77 86

SERVICE VENTES
(dépositaires-diffuseurs)
• SORDIAP
» 0800 34 84 20
ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
» 01 41 96 25 48
» abonnement@gen4.fr
WEBMASTER
(www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
webmaster@gen4.fr

Gen4 — L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications

22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison

Tel : 01 41 96 25 45

Fax : 01 41 96 25 46

Site Internet : www.gen4.fr

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
***Gen4 PC* est édité par Gen4 Publications**
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © Copyright DR : Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

INGAME SCREENSHOT

KONTROLLIERT 14. März 1944

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

PC CD

14.15. 1. 8, GBT 224

FOCUS HOME INTERACTIVE

02010924

Rendue populaire dans les jeux de Stratégie Temps Réel avec **SUDDEN STRIKE** en 2000, perpétuée avec talent par **BLITZKRIEG** en 2003, la Seconde Guerre Mondiale vivra son apogée en 2004, avec la sortie du colossal **CODENAME PANZERS**. Des graphismes à couper le souffle, un design des missions fantastique, une immersion totale via un scénario béton et des modes multijoueurs intenses… **CODENAME PANZERS** vous fera revivre comme jamais auparavant, le Débarquement, la défense de Stalingrad, la prise de Berlin ou encore la bataille des Ardennes.

DÉBARQUEMENT PRÉVU SEPTEMBRE 2004.

WWW.PANZERS-LEJEU.COM Stormregion cdv

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS
10 News
Network
18 E3, suite et fin
Invasion Los Angeles
38 GSC (Cossacks 2 & Stalker)
Good Bye Lenin !
50 Consoles
Le Déclin de l'empire américain
52 Hors Jeux
Cinema Paradiso

TESTS
56 Ouverture
La Liste noire
58 Dark Project : Deadly Shadows
Un Héros très discret
64 Cycling Manager 4
Les Triplettes de Belleville
68 Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban
Scarface
70 True Crime
Tigre et dragon
72 Chaos League
Les Sentiers de la gloire
74 Shrek 2
Peur sur la ville
76 Gorky Zero : Beyond Honor
Mission Impossible
78 Warlords Battlecry III
Legend
80 Spellforce : Breath of Winter
L'Age de glace
81 War ! Age of Imperialism
Wargames

SOLUCES
82 Actuces
Issue de secours

MULTI
84 News
Traque sur Internet
86 City of Heroes
X-Men 1.5
88 World of Warcraft
Les Lois de l'attraction

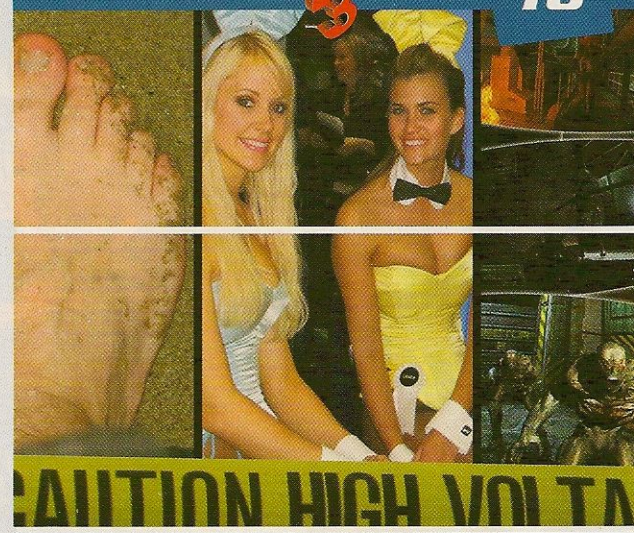
SHOPPING
90 Hardware
A la poursuite du diamant vert

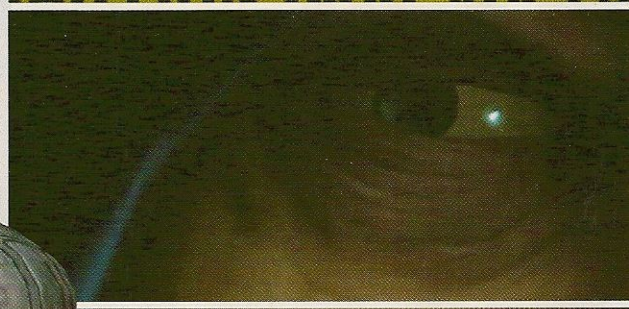
PREVIEWS
94 Top Spin
A nous la victoire !
98 Codename : Panzers "Phase One"
Quand les aigles attaquent
102 FlatOut
Driven
104 D-Day
Le Jour le plus long
106 Medieval Lords
La Folie des grandeurs
108 Xpand Rally
Easy Rider
110 Besieger
Le Château de ma mère

CARNET DE BORD
112 La rédac' en folie
Un Jour sans fin
114 Planning des sorties
Le Journal de Bridget Jones

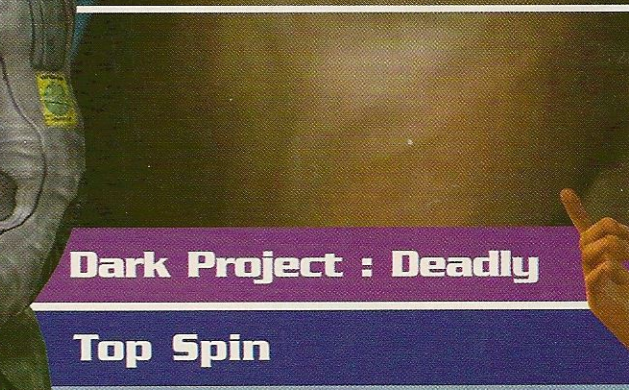
Et n'oubliez pas notre grand concours en page 85 !

Dossier E3 18





Dark Project : Deadly



Top Spin

179

Cossacks 2 40

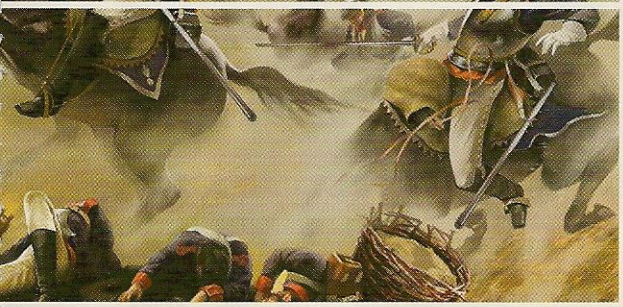
Stalker : Shadow of Chernobyl 46

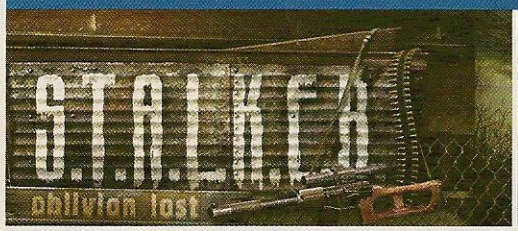
Cycling Manager 4 64

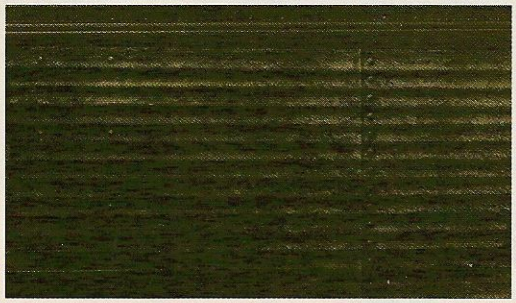
Shadows 58

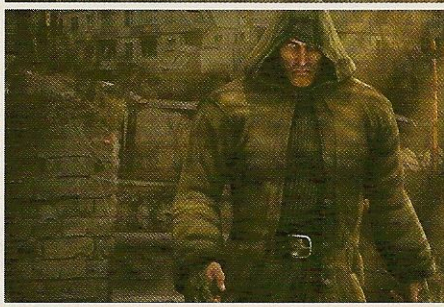
94

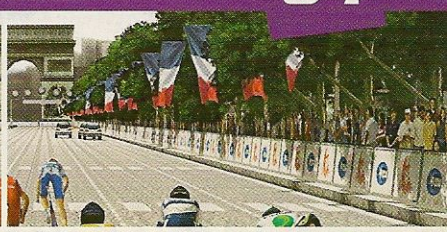
Codename : Panzers 98

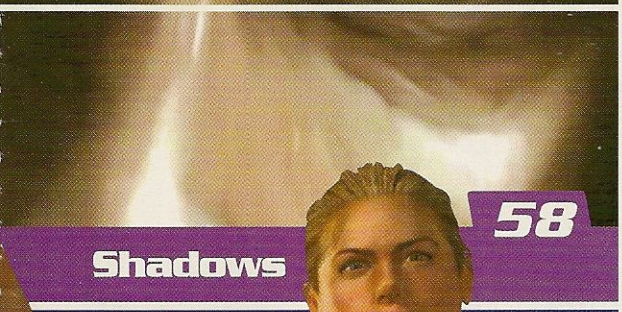


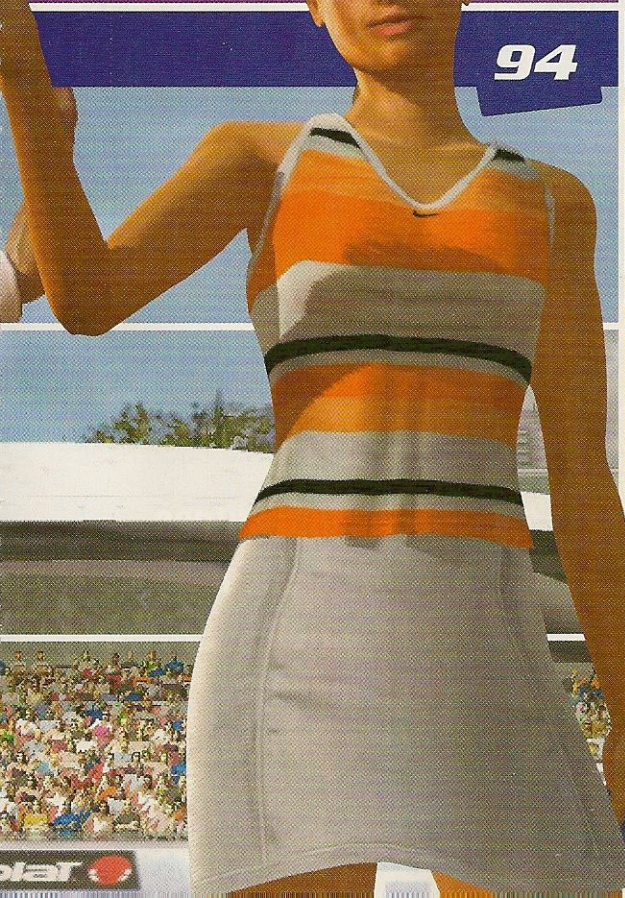


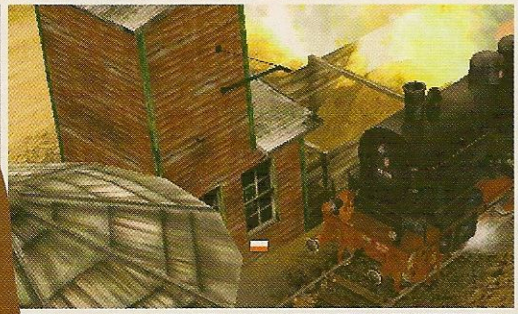


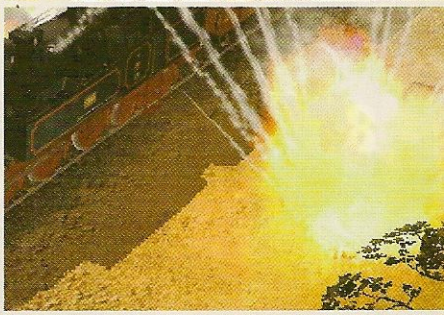


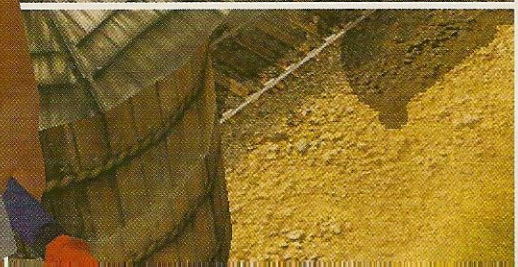








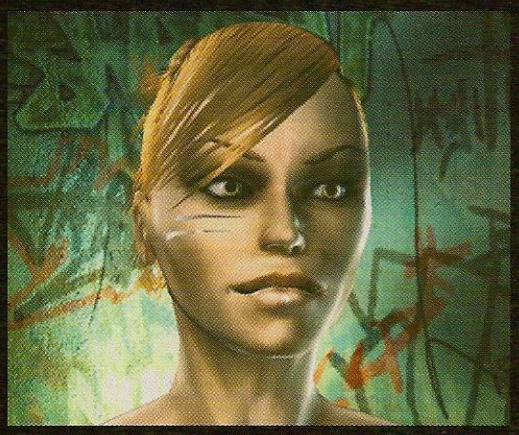




SUR LE DVD

EVE ONLINE

Dans le cadre de notre collaboration avec Mondes Persistants, nous vous offrirons désormais chaque mois un MMORPG avec une offre d'essai gratuite.
Ça commence plutôt bien avec, ce mois-ci, Eve Online, qui est le meilleur "MMORPG" spatial du moment : graphismes somptueux, des dizaines de vaisseaux, une liberté totale dans l'immensité de l'univers... Notre offre vous permet d'économiser les 19,95 euros que coûte la création du compte, et elle vous fait bénéficier de quinze jours gratuits, au lieu des sept proposés habituellement en achetant le client sur le Net.
De plus, CCP organisera à la fin de l'été un grand tirage au sort parmi ceux d'entre vous qui continueront l'aventure au-delà de la période d'essai.



A gagner...

UNE CARTE GRAPHIQUE X800 PRO (LA TOUTE DERNIÈRE ATI. LE TOP DU TOP) ET 3 ABONNEMENTS DE 6 MOIS.

Eve Online vous propose de devenir le capitaine d'un vaisseau spatial. A vous de choisir la carrière qui vous plaît le plus : commerçant, contrebandier, explorateur, pirate ... La liberté est totale. Vous pourrez aussi rejoindre une des guildes et alliances pour prendre part à la vie politique de l'univers et peut-être participer à des batailles de grande ampleur.

MAIS AUSSI...

>> **Des centaines de photos de l'E3 et les "babes" de la cuvée 2004**

E3

>> **Des démos toutes fraîches**

GROUND CONTROL 2

>> **Des démos des hits de l'année**

FAR CRY

MARCHE A SUIVRE

1. Installez le jeu !

2. Créez un compte ! Pour cela, il faut procéder en deux étapes. D'abord, il vous faut une clé CD pour activer gratuitement votre compte et obtenir vos 15 jours gratuits. Vous l'obtiendrez sur le Web, à l'adresse suivante : www.mondespersistants.com/index.php?page=eveonline.

3. Une fois la clé reçue par email, créez votre compte sur le site officiel : https://secure.eve-online.com/register.asp

4. Lancez le jeu, et c'est parti !

Le jeu commence par une petite phase de tutorial. Vous y apprendrez les rudiments du pilotage et surtout les mécanismes de base. Un conseil : Faites-la attentivement. Elle est assez complète et devrait vous permettre une prise en main rapide.

La communauté francophone se trouve dans le jeu sur le canal de discussion "eve-fr".

Pour le rejoindre, cliquez sur le bouton "channel" dans la barre verticale de gauche puis sur "Add channel" et entrez "eve-fr". Confirmez et le chat s'ouvre, avec tous ses francophones prêts à vous aider !

Dans la fenêtre "channel", vous trouverez aussi une liste de chats génériques que vous pouvez rejoindre, comme "help" pour trouver de l'aide, "trade" pour discuter commerce, et ainsi de suite.... Attention, ces chats sont tous en anglais.

Si vous cherchez plus spécifiquement de l'aide, vous pouvez cliquer sur le bouton "help" dans la barre de gauche. Vous aurez alors accès au "knowledge database" (base de connaissance), qui regroupe toutes les informations d'aide générale sur le jeu.

Les informations sont les mêmes que sur le site support.eve-online.com. Rentrez un ou plusieurs mots clés dans le champ prévu à cet effet pour faire une recherche. L'oracle fonctionne de la même manière, si ce n'est que les informations concernent plus le monde d'Eve lui-même.

Pour finir, la page d'accueil du navigateur interne (bouton "browser" à gauche) donne des indications sur votre situation dans le jeu ("IN-SPACE", "IN-STATION", "MINING"...).

Voilà, soyez les bienvenus dans la communauté francophone d'Eve Online... Et rendez-vous sur le fan site eve.mondespersistants.com !

Et plein d'autres choses encore : des patchs, des drivers, des sharewares...

L'empereur est de retour...

Cossacks II

Les Guerres Napoléoniennes

cdv

FOCUS HOME INTERACTIVE

GSC GAME WORLD

FIN 2004

Fahrenheit.

L'aventure, c'est l'aventure !

La présentation de Fahrenheit a été suivie d'une vague de chaleur à Los Angeles. Développé par Quantic Dreams, à qui l'on doit déjà The Nomad Soul, ce jeu d'aventure est empreint d'une ambiance angoissante et d'une charte graphique qui n'est pas sans rappeler la série *24 heures.*

Dans ce titre très attendu, le joueur se glissera dans la peau de Lucas Kane qui vient de commettre un meurtre bien malgré lui. Poursuivi par la justice, le héros tentera donc de rassembler ses souvenirs et enfin comprendre ce qui a bien pu le conduire à tuer quelqu'un.

D'après les premières infos que nous avons pu glaner, il sera possible de contrôler quatre individus différents, chacun étant confrontés à des choix cornéliens qui ne resteront pas sans conséquences sur le déroulement de l'histoire.

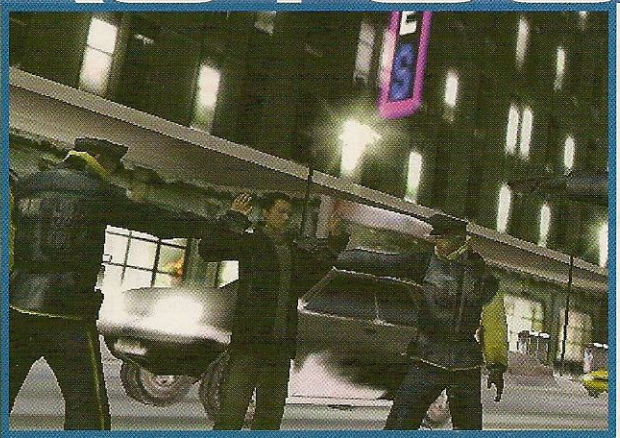
Lucas n'est pas le premier à qui il arrive pareille mésaventure. Au fil de l'histoire, les inspecteurs Carla Valenti et Tyler Miles, son équipier, engrangent les indices et découvrent que s'il n'y a aucun lien entre les tueurs et les victimes, tous semblent respecter le même rituel.

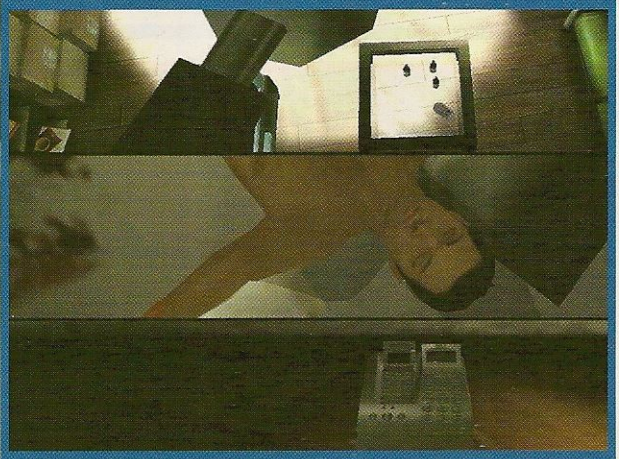
Vous l'aurez compris : Fahrenheit veut jouer la carte de l'innovation en vous proposant d'incarner tour à tour le flic et le fugitif, le chasseur et sa proie... Un concept étonnant servi par une réalisation fortement inspirée par le cinéma.

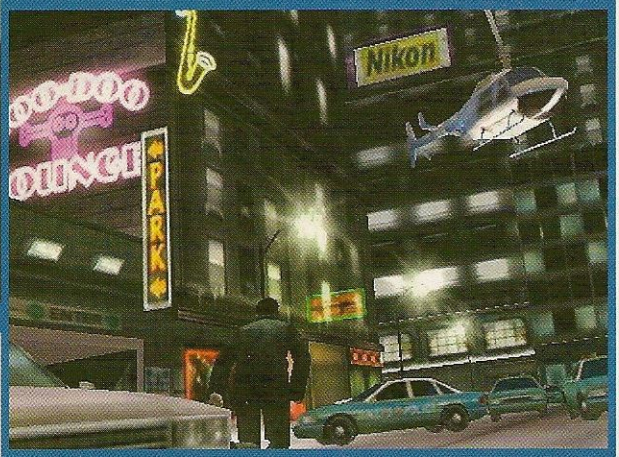
D'ailleurs, parmi la multitude de prix décernés durant l'E3 (franchement, c'est à y perdre son latin, même si on ne le parle pas), Fahrenheit s'est vu récompenser deux fois par le très réputé site spécialisé justadventure.com. Au titre de "Meilleur jeu d'aventure" et "Jeu le plus innovant".

Attendez-vous à plonger dans un jeu d'aventure comme vous n'en avez jamais vu !

DATE DE SORTIE : Fin 2004







EN CHIFFRES

5

C'est le nombre de récompenses décernées lors du dernier E3 par les Game Critics Awards à des jeux PC, dont la "Meilleure simulation" aux Sims 2 et le "Meilleur RTS" à Battle for the Middle-Earth.

3

C'est le nombre de prix remportés par le seul Splinter Cell 3 lors du salon mondial du jeu vidéo : "Meilleur jeu PC", "Meilleur jeu d'action et d'aventure" et "Meilleurs graphismes" !

EN BREF

Worms. Débile à souhait !

Après un passage à la 3D réussi, les Worms s'apprêtent à revenir avec un arsenal encore plus débile, comme un orgue d'église qui se transforme en canon ou une vague de froid, genre *Le Jour d'après*.

Date de sortie : Automne 2004

Zoo Empire. Rhâââââ !!!

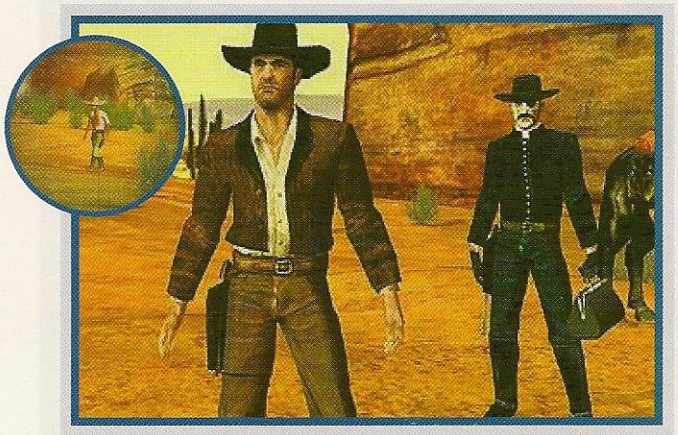
Tout comme bien d'autres titres, Zoo Empire vous nommera directeur de zoo et, à ce titre, vous devrez vous occuper des animaux, gérer le personnel et faire du fric bien sûr. Un concept rodé qui s'appuie sur une 3D dont on vous laisse seul juge.

Date de sortie : Septembre 2004

The Witcher. Ombres et lumières.

Annoncé juste avant l'E3 mais éclipsé par une actualité chargée, The Witcher sort de l'ombre. Ce jeu de rôle empreint d'heroïc-fantasy et orienté vers l'action promet un scénario épique (selon les propres mots de l'éditeur) et pas moins de trois fins différentes.

Date de sortie : Fin 2004



Desperados 2.
Young Guns

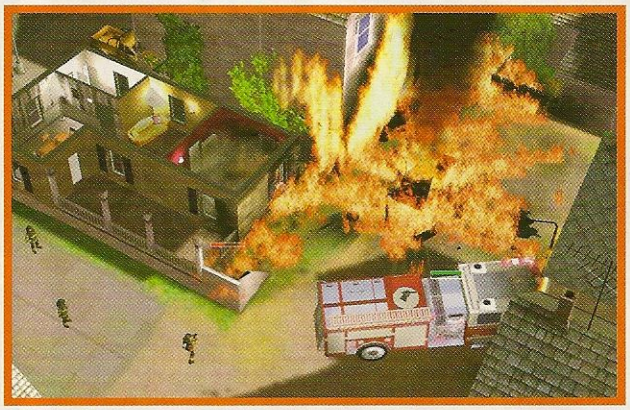
Réputé pour ses Commandos-like dans des univers bien particuliers (Robin des Bois, Chicago 1930...), SpellBound revient aux sources avec le second volet de Desperados. Au programme : défense de la veuve et de l'orphelin, règlements de compte revolver au poing, et un panel de possibilités bien plus important pour le héros. La réalisation est, comme toujours, soignée et le joueur aura, dit-on, le choix entre une isométrique "classique" et une autre, beaucoup plus surprenante pour le genre, à la troisième personne.

DATE DE SORTIE : Fin 2004

Fire Department 2.
Ça chauffe !

Fire Department 2 débarque, toutes sirènes hurlantes. Au programme : un nouveau moteur de propagation du feu et un autre pour la fumée. Comme si vous n'aviez déjà pas assez de boulot avec les flammes. Le jeu s'annonce bien plus beau, plus riche aussi et surtout beaucoup plus jouable. De nouvelles unités, des véhicules inédits, des challenges ardus : difficile de reconnaître la filiation tant les changements sont nombreux. Une seule chose est sûre : ceux qui ont aimé le premier brûlent d'impatience !

DATE DE SORTIE : Octobre 2004



Japan Expo.
Paris-Tokyo en RER

Le 2 juillet, la 6e édition de la Japan Expo ouvre ses portes pour trois jours de dépaysement intégral. Sur ses 15 000 m², le CNIT de La Défense va accueillir plus de 120 stands et des centaines d'activités : concours, jeux vidéo, projections, dédicaces, conférences, initiations, ateliers... De quoi combler les 40 000 visiteurs attendus dont vous ne manquerez pas de faire partie ! Le pôle "jeux vidéo" s'étend lui sur plus de 600 m², et on appréciera la présence des trois poids lourds de l'industrie : Xbox, Nintendo et Sega

SITE : www.japan-expo.com

Spider-Man 2.
Libre comme l'air

Spider-Man est de retour, toujours sous l'égide d'Activision. Ce second opus offrira encore plus de liberté au joueur, rappelant la structure totalement ouverte d'un GTA. Peter Parker pourra donc se balader dans la ville, arrêter les voleurs en plein flagrant délit et venir en aide à divers personnages. Et comme le film est prévu le 14 juillet en salle, le jeu ne devrait plus tarder.

DATE DE SORTIE : Juillet 2004

CARTES GRAPHIQUES ASUS

http://france.asus.com

Avec ASUS tout est possible !

Les cartes graphiques ASUS sont basées sur les dernières technologies ATI ou nVIDIA afin de vous offrir un éventail de choix vraiment maximal.

Les solutions graphiques les plus avancées sont disponibles chez ASUS. Les technologies nVidia et ATI les plus récentes sont mises à votre disposition, intégrées dans des cartes graphiques de grande qualité qu'ASUS s'efforce de rendre encore plus attractives grâce à des technologies comme l'ASUS GameFace Live (outil de vidéo conférence utilisable à 8 lors des jeux) ou ASUS VideoSecurity (outil de vidéo surveillance). A vous de choisir la solution de vos rêves !

ASUS RADEON AX800XT

ATI Radeon X800XT Platinum Edition 520 MHz
256Mo de DDR3 256 bits à 1 120 MHz
Connecteurs DVI / VGA / Sortie TV / ViVo
Interface AGP 8X
Supporte Microsoft® DirectX 9 et OpenGL 1.5

ASUS V9999 ULTRA DELUXE

NVIDIA GeForce 6800 Ultra à 400 MHz
256Mo de DDR3 256 bits à 1 100 MHz
Connecteurs DVI (deux) / Sortie TV
Interface AGP 8X
Supporte Microsoft® DirectX 9 et OpenGL 1.5

ASUS RADEON AX800 PRO

ATI Radeon X800 Pro à 475 MHz
256Mo de DDR3 256 bits à 900 MHz
Connecteurs DVI / VGA / Sortie TV
Interface AGP 8X
Supporte Microsoft® DirectX 9 et OpenGL 1.5

ASUS V9999 GE

NVIDIA GeForce 6800 à 350 MHz
256Mo de DDR3 256 bits à 1 000 MHz
Connecteurs DVI / VGA / Sortie TV
Interface AGP 8X
Supporte Microsoft® DirectX 9 et OpenGL 1.5

Photos des cartes et spécifications fournies à titre indicatif. Images non contractuelles.

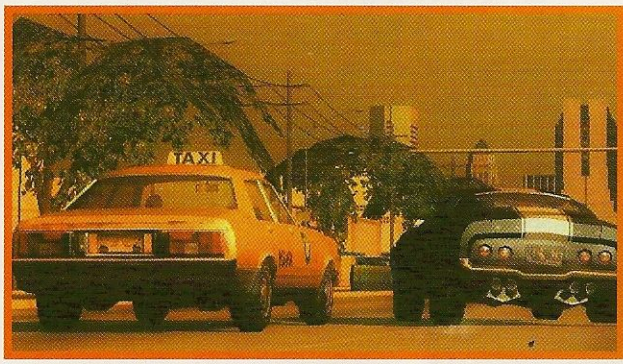
ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

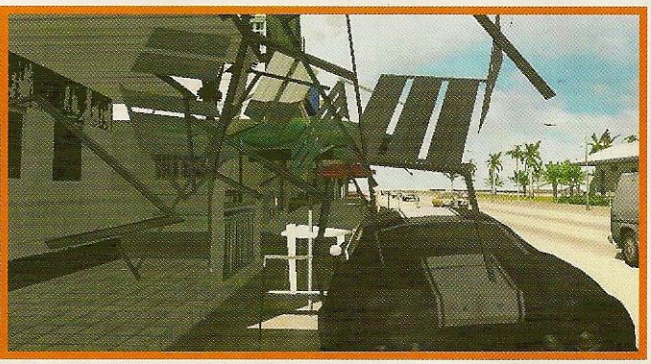
ASUS FRANCE
tél: 01 64 73 30 40 / fax: 01 64 73 30 49

Driv3r. Une bande vraiment à part...

Après avoir réuni un casting de choix en signant de grandes voix d'Hollywood (dont celle, terrifiante, de Michael Madsen), Atari joue les DJ et "kiffe la vibe" en s'assurant une BO de tout premier ordre. Parmi les artistes recensés, on notera la présence de Phantom Planet, Hope of the States ou encore Syntax (que seul Jérôme connaît), mais aussi et surtout celle d'Iggy Pop, avec son titre Gimme Danger. Le CD de la bande original sera mis en vente aux Etats-Unis dès le 21 juin, jour de la fête de la musique en France. Les choses sont bien faites, non ?

DATE DE SORTIE : Automne 2003

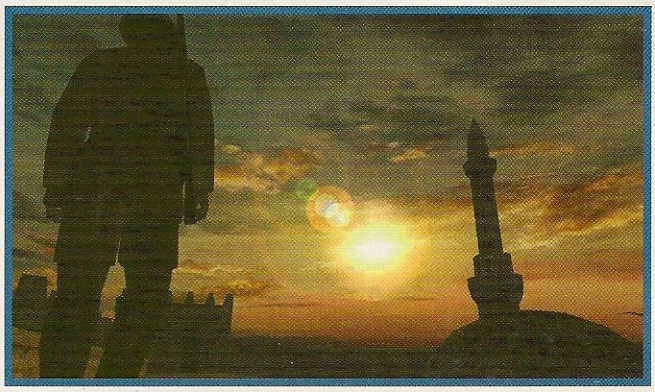




H&D 2 : Sabre Squadron. C'est officiel !

La première extension pour Hidden & Dangerous 2, Sabre Squadron, a été officiellement dévoilée durant l'E3. Une seule image pour raviver la flamme des fans : 9 nouvelles missions, 4 environnements différents, mode Solo et Coopératif, 3 cartes de DeathMatch, 3 autres d'Occupation et 5 armes supplémentaires.

DATE DE SORTIE : Automne 2005



Stalingrad. Toujours dans la ligne de mire...

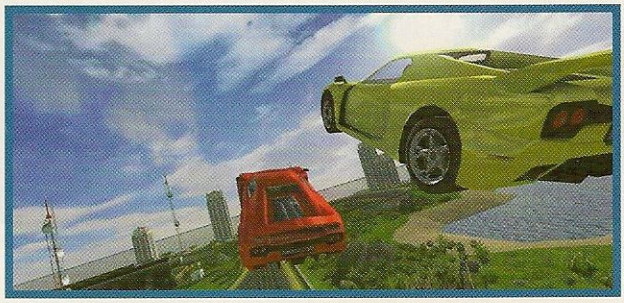
Alors que le Débarquement est à la mode, à l'occasion de son 60e anniversaire, 1C (à qui l'on doit déjà Blitzkrieg) a opté pour "l'originalité" avec Stalingrad. Construit sur le moteur de Blitzkrieg justement, ce RTS proposera deux campagnes distinctes, l'une étant dédiée aux Allemands, l'autre aux Russes. Si peu d'infos nous sont parvenues pour l'instant, le rendu graphique est bien léché et pour le moins alléchant.

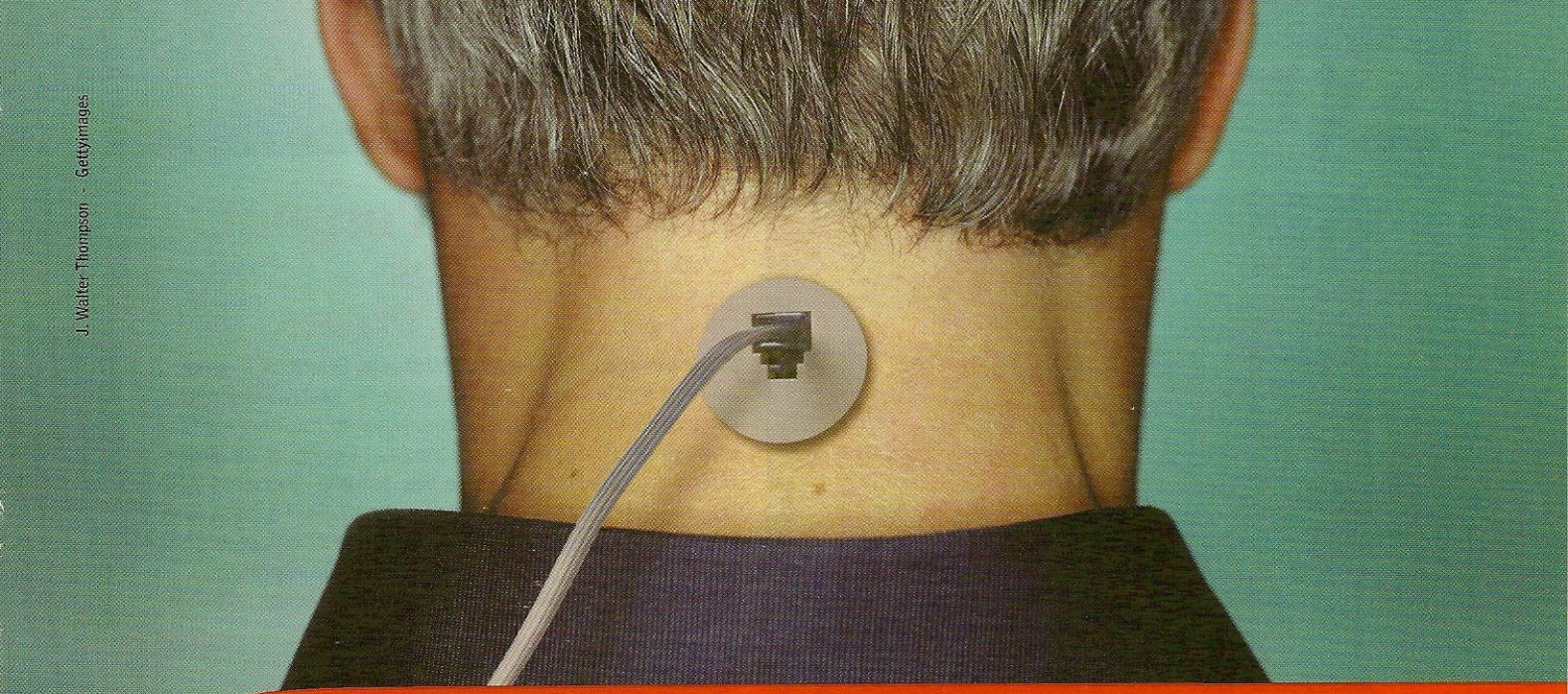
DATE DE SORTIE : Fin 2004

Trackmania Sunrise. Tequila !

Il y a certainement beaucoup d'accros à Trackmania parmi vous... Alors réjouissez-vous ! Nadeo prolongera vos vacances en vous emmenant dans de folles courses à la rentrée. Au menu : du fun bien sûr, mais cette fois à bord de grosses voitures s'apparentant franchement à des Ferrari. Mélangez deux titres très différents comme Out Run et Micro-Machines, ajoutez de la grenadine et vous obtiendrez un cocktail succulent qui se boit "online" jusqu'à plus soif !

DATE DE SORTIE : Octobre 2004





J. Walter Thompson - Gettyimages

À CE PRIX LÀ, C'EST DUR DE DÉBRANCHER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	19,85 € AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/05/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 1024k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable uniquement dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. Wanadoo : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Frais de mise en service offerts(1) • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC(2) • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

(1) Offre valable jusqu'au 31/08/04. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.

Runaway 2.
Premier screen !

Depuis les deux malheureux artworks dévoilés il y a quelques mois, plus rien n'avait filtré sur Runaway 2. Les amateurs de jeux d'aventure "à l'ancienne" peuvent se réjouir avec l'arrivée de quelques screens "ingame". Brian est bien entendu toujours de la partie et la "touche" graphique s'avère toujours aussi mignonne avec sa 2D à papa. Enfin, notons tout de même que le rendu est sublime malgré ce choix d'un autre temps. Et c'est pour quand ? Eh ben, pas pour tout de suite... Rongez votre frein, car le titre n'est pas prévu avant 2005.

DATE DE SORTIE : Début 2005

Nitro Family.
La famille foldingue

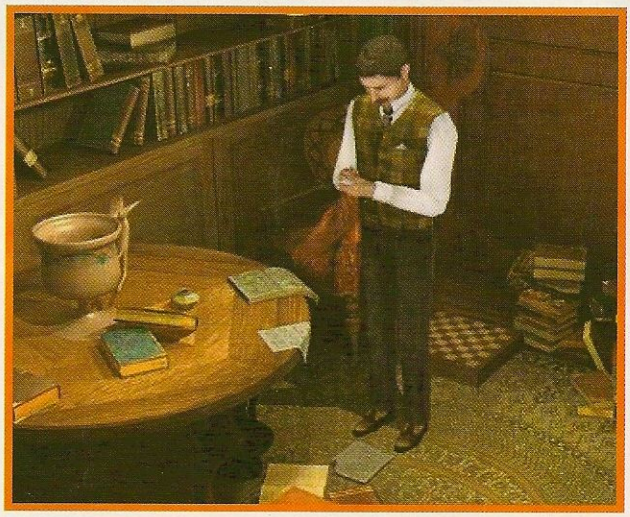
Dans un avenir plus ou moins proche, l'expression de la violence sera conseillée aux gens stressés. Ce scénario (improbable) offre à Nitro Family tous les délires possibles. Grâce au moteur de Serious Sam, l'hémoglobine coulera à flots dans ce FPS mêlant infiltration, action, shoot... Pour cela, vous serez armé jusqu'aux dents, une arme différente dans chaque main pour un carnage total. La première pour soulever vos ennemis à 3 mètres du sol, la seconde pour les shooter en plein vol. Pull !

DATE DE SORTIE : Septembre 2004

La Boucle d'argent.
Le retour de Sherlock Holmes

Accompagné du Docteur Watson, Sherlock Holmes se rend à une soirée organisée par Sir Melvyn Bromsby, un important homme d'affaires. Mais au moment de faire une annonce, ce dernier s'écroule... Pourquoi Sir Bromsby était-il si inquiet ? Lavinia, sa fille, est-elle innocente ? Si oui, qui est le meurtrier ? Et que cherche-t-il à dissimuler ? Tant de réponses auxquelles Sherlock Holmes et le docteur Watson (jouables alternativement) devront répondre...

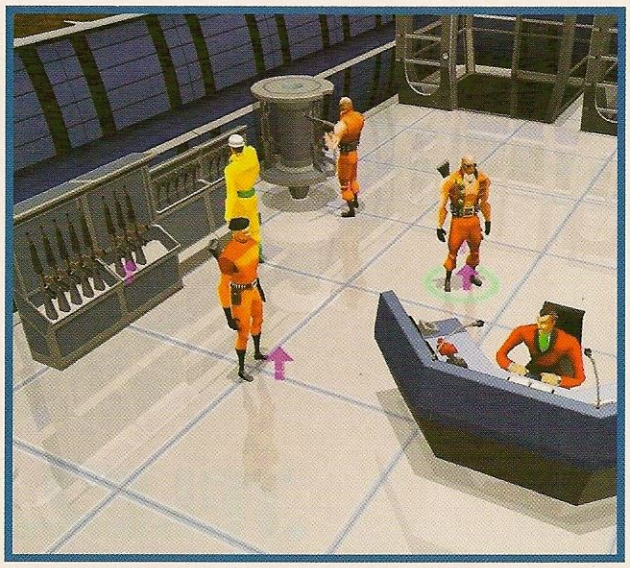
DATE DE SORTIE : Octobre 2004



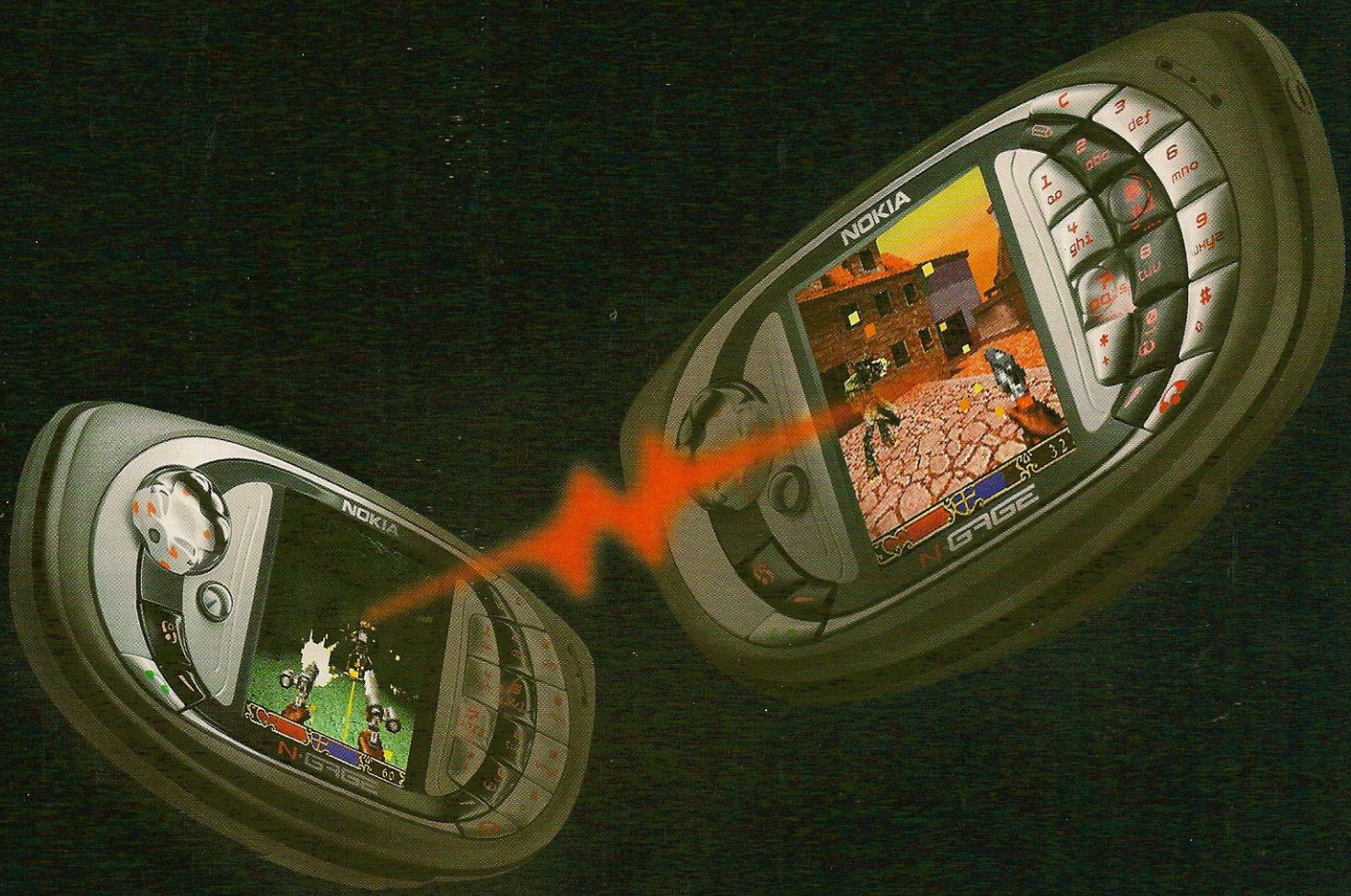
Evil Genius.
Un jeu "Denfer"

Elixir Studios, à qui l'on doit l'étonnant Republic, remet le couvert avec un titre au design très particulier. Evil Genius est, en quelque sorte, une simulation de vilain qui vous mettra aux commandes de bases secrètes aux objectifs aussi démoniaques que démodés. Ce jeu de stratégie mâtiné de gestion s'annonce truffé d'humour. Autant vous le dire tout de suite : le titre n'est pas sans rappeler Austin Powers et, surtout, le docteur Denfer.

DATE DE SORTIE : Septembre 2004



Nouvelle N-Gage QD : maintenant, vos adversaires sont partout.



La seule console portable pour jouer sans fil à plusieurs

Défiez vos adversaires via Bluetooth[1] ou N-Gage Arena[2]
Jouez aux jeux exclusifs N-Gage et aux hits des plus grands éditeurs
Jouez plus longtemps, jusqu'à 10h[3] sans recharger la batterie
Découvrez les nouveaux graphismes 3D
Changez les cartouches de jeux rapidement et facilement
Appréciez son nouveau design compact et sa prise en main intuitive
Restez connectés : téléphone GPRS[4], SMS, MMS[5]

Plus de 50 jeux prévus d'ici fin 2004

N·GAGE NOKIA

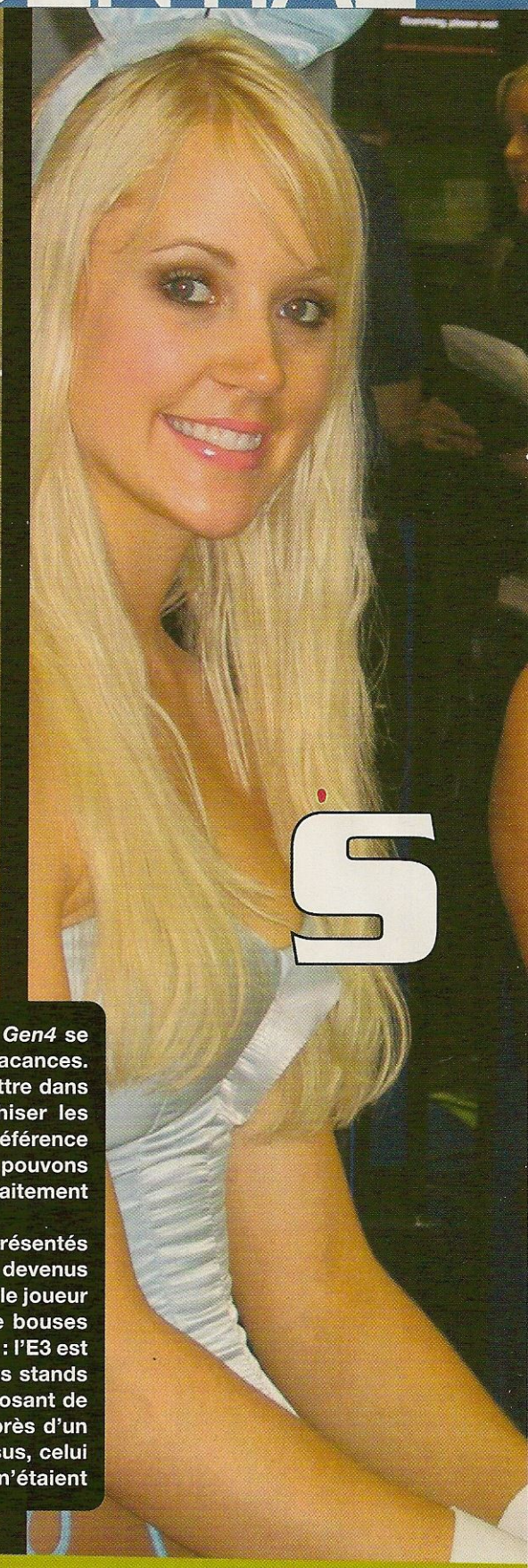
anyone anywhere*

n-gage.com/qd

N·GAGE ARENA

* où tu veux qui tu veux. Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia, N-Gage, N-Gage QD et N-Gage Arena sont des marques déposées de Nokia Corporation. (1) La disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. (2) Communauté de joueurs en ligne. (3) En mode jeu. (4) General Packet Radio System = système général de radiotélécommunication par paquets, fonction dépendante du réseau. (5) Multimedia Messaging Service : Service de messagerie Multimédia. Les services MMS sont dépendants du réseau, de la compatibilité des appareils utilisés et des formats de contenus supportés. Vérifiez auprès de votre opérateur la disponibilité des services mentionnés et ceux auxquels vous avez accès avec votre abonnement. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 – **GREY**

L.A. CONFIDENTIAL



Sea

s

Epuisés par leurs aventures californiennes, les deux aventuriers de *Gen4* se sont remis du "jet lag" et n'ont plus qu'une idée en tête : partir en vacances. Mais avant, ils doivent encore boucler ce satané dossier E3, se remettre dans le contexte, trier les deux kilos de CD glanés sur place, hiérarchiser les informations... Histoire d'être bien complet, ce dossier fait également référence aux plus beaux produits déjà évoqués le mois dernier. Mais nous ne pouvons que vous conseiller de vous replonger dans le numéro 178 pour un traitement plus complet de ces jeux.

L'E3 2004 s'avère être un excellent cru. Certes, le nombre de jeux présentés s'est nettement réduit par rapport à il y a cinq ans, mais ils sont tous devenus des productions hollywoodiennes aux budgets pharaoniques. Au final, le joueur en aura pour son argent. La preuve ? Aucun d'entre nous n'a vu de bouses immondes. Même le Kentia Hall était bien fréquenté. Petite explication : l'E3 est constitué de vastes halls assez prestigieux, excepté le Kentia dont les stands sont plus petits. Tous les ans, c'est un gigantesque foutoir où un exposant de joysticks atypiques côtoie un spécialiste des lubrifiants de CD tout près d'un développeur qui se demande quand il passera enfin à l'étage du dessus, celui d'Electronic Arts, de Vivendi, d'Activision... Mais ces développeurs n'étaient

CAUTION H

autres que 1C, Cenega, HD Interactive, Russobit... Pas un jeu qui ne soit bump-mappé dans tous les sens ou qui n'utilise les derniers protocoles de DirectX.

Techniquement donc, on en a pris plein la vue. Les "gameplay" sont cependant parfois un peu hésitants mais à aucun moment, nous n'avons été tentés de dire à un développeur en pleine présentation : "*Excusez-moi, j'avais complètement oublié mon rendez-vous avec Will Wright dans dix minutes... I'm so sorry, mais je dois y aller.*" On aurait pu craindre également un salon similaire à l'an dernier où un certain Half-Life 2 était le truc à voir absolument sous peine d'avoir raté l'événement de l'E3... Non, cette fois-ci, on a pu découvrir une bonne dizaine de hits en puissance et une cinquantaine d'autres titres tout à fait honorables. Pour le reste, les développements n'étaient pas assez aboutis, mais cela ne peut que se bonifier.

ex & GAMES

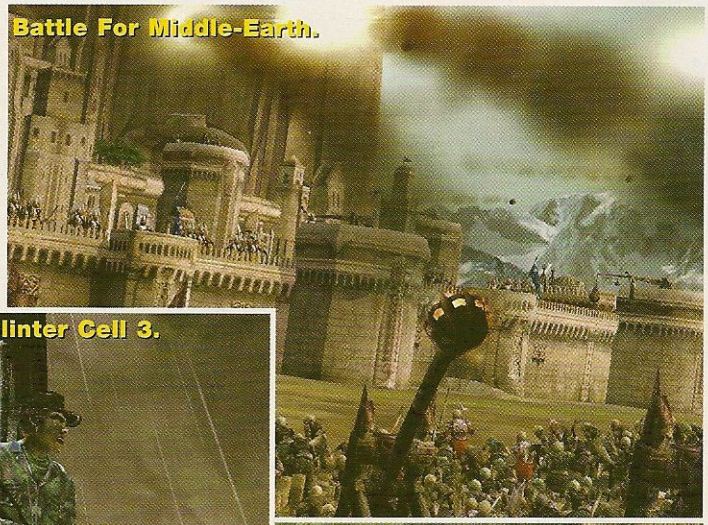
GH VOLTAGE

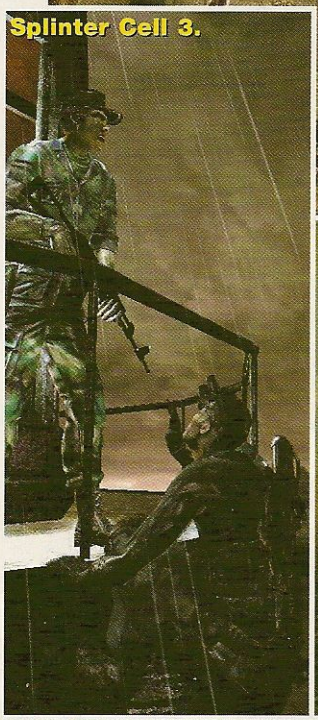
Résumé de l'épisode précédent

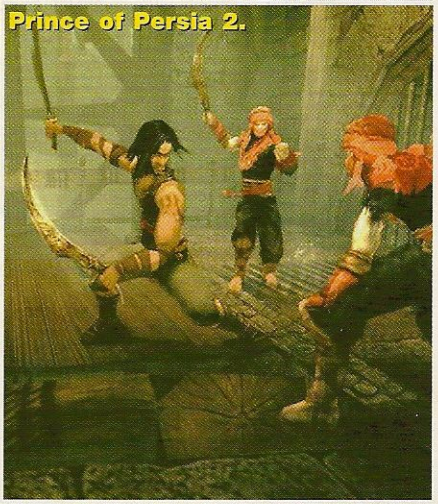
CES QUELQUES PAGES DE PRÉAMBULE SE CONCENTRENT SUR LES JEUX QUI NOUS ONT IMMÉDIATEMENT SÉDUITS. ET COMME LES PREMIÈRES IMPRESSIONS SONT SOUVENT LES BONNES...

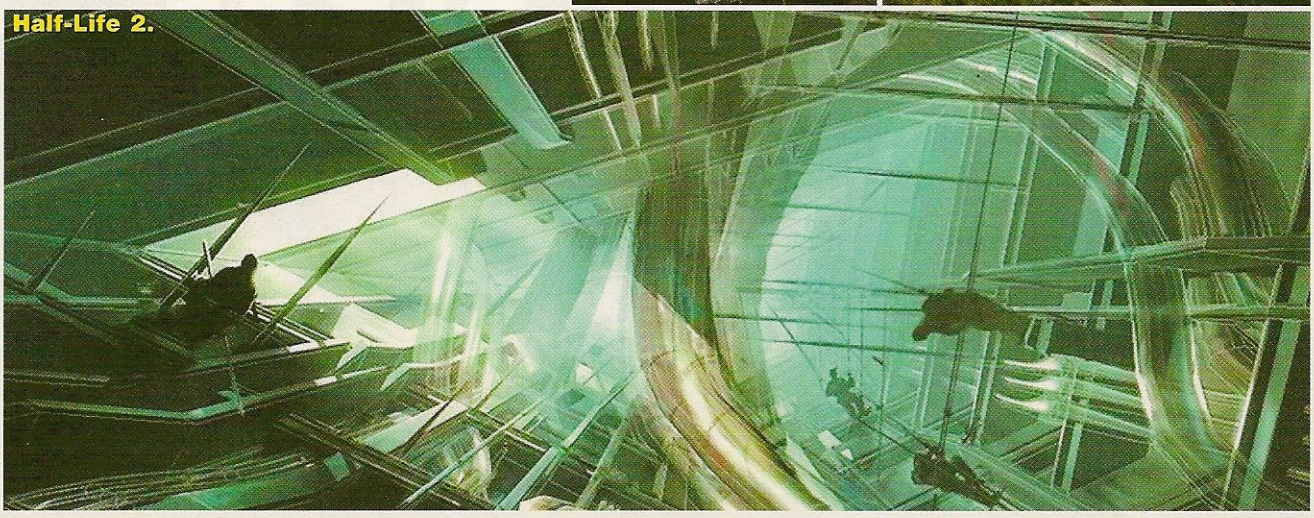
S'il est un jeu qui a mis tout le monde d'accord, c'est **Lord of the Rings : Battle for Middle-Earth**. Les développeurs de C&C Generals ont su créer un gameplay pur, sans interface (des menus contextuels apparaissent en fonction de vos choix) tout en donnant une impression d'immersion stupéfiante. *"On se croirait dans un des films"*, balbutiait Jérôme le soir de cette présentation. Léo, quant à lui, s'est davantage focalisé sur l'univers contemporain de **Splinter Cell 3**, forcément le plus abouti (car son développement a commencé avant même que le premier ne soit commercialisé !). De nouveaux mouvements, bien sûr, mais aussi une interaction avec les décors, une intelligence artificielle scriptée mais réaliste, et des graphismes de toute beauté. Le mode Multijoueurs a été revu à la super hausse. L'intérêt de se retrouver en équipe est de pouvoir expérimenter de nouveaux mouvements en coopératif. La courte échelle, par exemple. La marche forcée de l'E3 a pourtant dissuadé Léo de tenter les figures acrobatiques de Sam Fisher avec Jérôme, une fois rentré à l'hôtel.

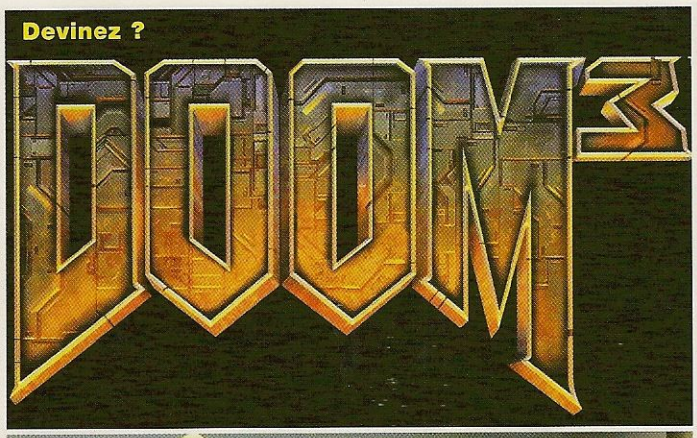
Adaptations, suites, les éditeurs s'étaient donnés le mot. Toujours chez Ubi, **Prince of Persia 2** a également fait très bonne impression, bien qu'il ne soit disponible que sur PS2. Tel Harry Potter, le héros semble avoir perdu son immaturité d'enfant. Dans les faits, ça ne devient pas vraiment gore, mais juste un peu plus sanglant. Ainsi, les fins de combats peuvent se solder par des démembrements. Les "sables du temps" font toujours partie du jeu, mais ne correspondent plus à un simple retour en arrière. Plein de nouvelles options seront dispos. Vos serviteurs ont bien essayé de rentrer à l'hôtel en marchant sur les façades des buildings, mais rien n'y faisait.


Battle For Middle-Earth.


Splinter Cell 3.


Prince of Persia 2.


Half-Life 2.



Devinez ?

Battlefield 2.

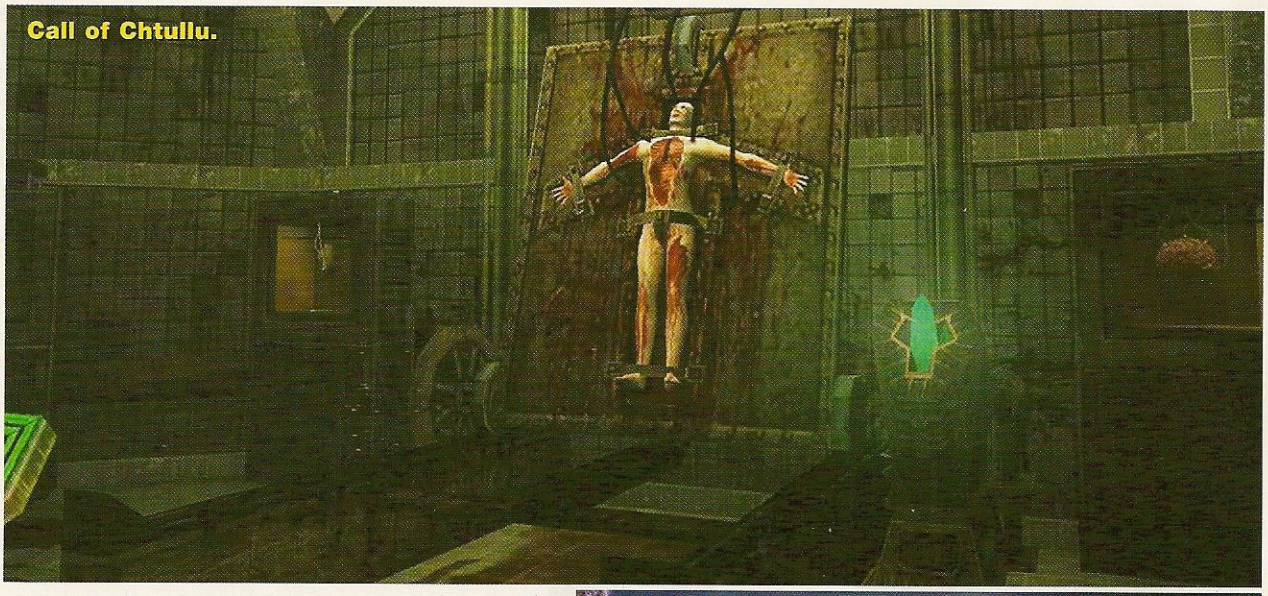
L'équipe souhaitait également voir où en était un certain projet **Half-Life 2**, qui a déjà fait couler tant d'encre. Résumons la situation ainsi : ça mûrit. Nous avons même pu assister à une présentation de Counter via ce nouveau moteur. Très convaincant.Mais la seule information qui présente encore un intérêt se résume à un mot : quand ? Toute la presse s'accorde depuis un mois à dire que c'est pour cet été. Cependant l'expression "this summer" éveille en nous un certain flou artistique. D'où, gros doute. D'ailleurs, dans certains milieux proches de Valve, on n'y croit plus. Décernons donc à Valve la Palme des Arlésiennes, à laquelle **Doom 3** peut prétendre.

Il y a fort à parier que le vainqueur du match de l'été ne sera pas celui qui dégainera le plus vite mais celui qui le hurlera le plus fort. Doom 3, justement, parlons-en... Malheureusement, le jeu fut présenté uniquement sur le PC du pauvre, la Xbox. Avant de nous faire baver devant ce bon vieux couple clavier/souris, les développeurs auraient pu spécifier que le jeu sortirait d'abord sur la console. Bref, nous sommes restés sur notre faim. Du coup, nous nous sommes envoyé un simple hamburger, lequel était servi dans une assiette immense, avec une citerne de ketchup. Ah, les proportions américaines !

En revanche, pas question d'oublier de mentionner **Battlefield 2**. Encore un coup de massue signé EA ! Si le premier a séduit des milliers de joueurs, le deuxième risque de faire encore plus mal. Les tops des ventes de jeux vont une fois encore ressembler au planning d'Electronic Arts. Pour le moment, les améliorations sont avant tout techniques, mais vraiment, la qualité graphique dépasse tout ce que l'on a pu voir en Multi jusqu'à présent. Enfin, le plus impressionnant reste sans aucun doute les environnements, bien plus urbains qu'auparavant. Le gameplay s'en retrouvera automatiquement enrichi...

Battlefield 2.

L.A. CONFIDENTIAL

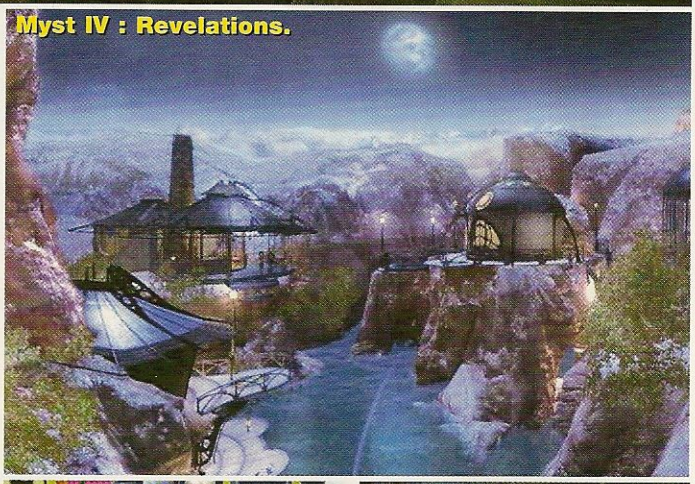

Call of Chtullu.

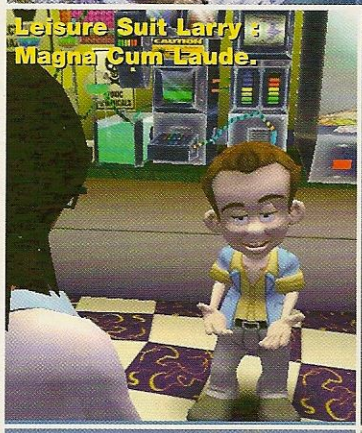
Bien entendu, d'autres titres nous ont emballés. Dans les jeux d'aventure, citons au passage **Call of Chtullu** de Bethesda Software, à l'ambiance flippante inspirée de l'univers de Lovecraft, **Myst 4 : Revelations**, un splendide retour aux sources, **Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude...** Ce dernier offre un gameplay très différent des autres Larry, avec pas mal de petits jeux rigolos. Enfin, dans cette même catégorie, Fahrenheit (*voir dans les news, pages 6 et 7*) offre une nouvelle vision du jeu d'aventure. Pas d'inventaire, une charte graphique proche de 24, un suspense immersif, nous devrions tous nous plonger dedans et y laisser quelques plumes.

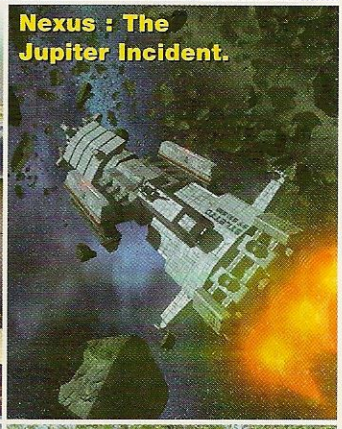
Dans les simulations, **Pacific Fighters** réjouira les fans les plus exigeants de dogfights de la Seconde Guerre mondiale, **Nexus**, encore plus beau que nous vous l'avions montré en exclusivité dans le numéro 176, fera de même avec ceux de la microgestion spatiale et **FlatOut**, dans un autre genre, sera le produit idéal pour les aficionados des quatre roues. Attention de les laisser toutes au sol !

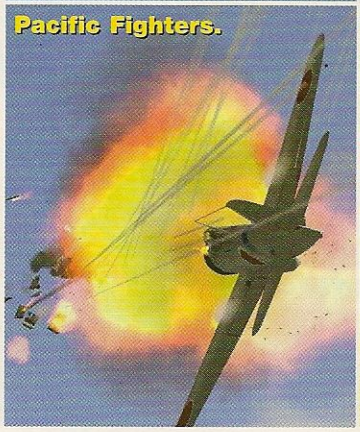
En action, de grandes manœuvres se préparent. Brothers in arms, d'Ubi Soft, devrait prolonger le devoir de mémoire envers les GI qui se sont mouillé les pieds en Normandie. Point fort : l'ambiance. Autres temps, autres mœurs, derrière des airs de Splinter Cell, Cold War vous place dans la peau d'un journaliste accusé d'avoir voulu tuer Gorbatchev. Point fort : la technique ; on peut s'attendre au meilleur après Painkiller, l'autre jeu maison de Dreamcatcher. **Dungeon Siege 2**, a émerveillé Jérôme par ses graphismes et Léo par son gameplay, toujours aussi intense. Point fort : pas de chargement, comme sur le premier.

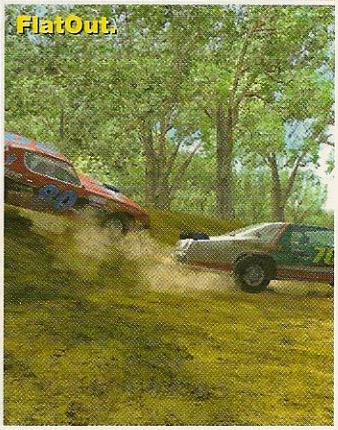
Starship Troopers a toujours épaté les geeks que nous sommes, ainsi que les développeurs. Nous vous en avions déjà parlé : maintenant, techniquement, ça en jette vraiment. Le contenu devrait suivre. Point fort : la reconstitution de l'attaque du château. **Tribes : Vengeance** est le dernier opus de la série du même nom. A l'instar de Battlefield, des dizaines de joueurs pourront se foutre sur la tronche dans un univers futuriste. Point fort : une campagne solo qui devrait raconter une histoire.


Myst IV : Revelations.

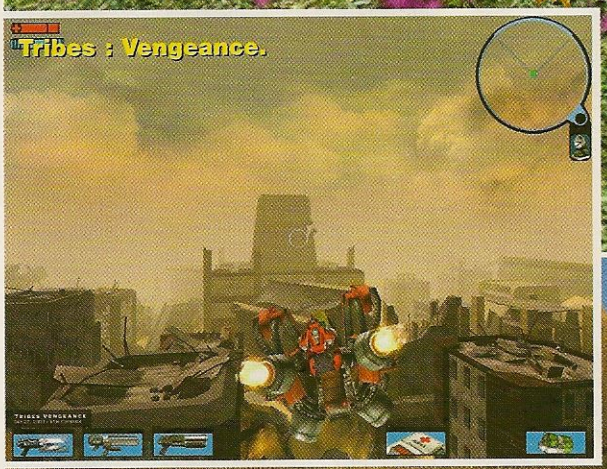

Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude.


Nexus : The Jupiter Incident.

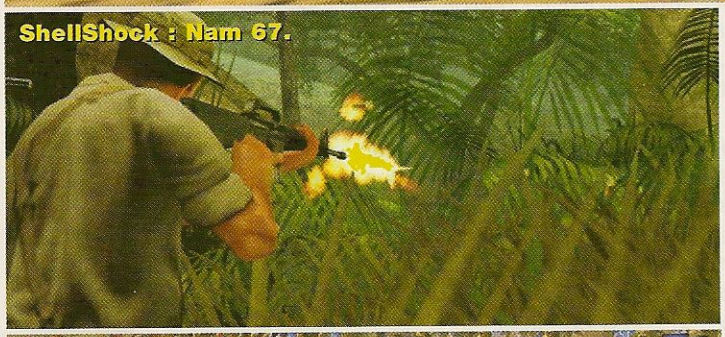

Pacific Fighters.

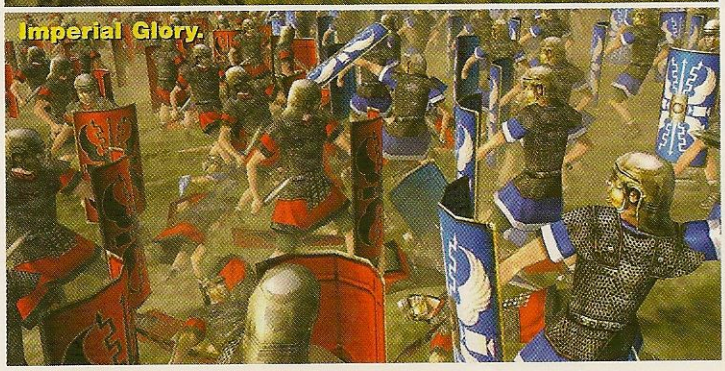

FlatOut.

Dungeon Siege 2.


Tribes : Vengeance.

Starship Troopers.


ShellShock : Nam 67.


Imperial Glory.

ShellShock : Nam 67 est-il utile d'en parler tant le titre est explicite ? Point fort : un réalisme super poussé et une musique de l'époque. Il ne reste plus que Stalker, celui qu'on ne présente plus et dont nous sommes très fiers d'être les premiers en France à avoir chroniqué. Son point fort, c'est d'en avoir plusieurs, dont, notamment, l'utilisation à outrance des dernières technologies DirectX pour afficher des effets de lumière de ouf.

La stratégie n'est pas en reste avec **Imperial Glory** des studios Pyro. On connaît ces développeurs pour la série des Commandos mais également pour Praetorians, un jeu de stratégie bourré de bonnes idées. Beaucoup d'unités, des batailles à tomber par terre, et en arrière-plan, les campagnes napoléoniennes. Rome Total War vous en mettra également plein les mirettes avec là aussi des armées de centaines d'hommes. Le moteur, tout à fait adapté à ce genre de jeu, permet de zoomer et dézoomer de façon très impressionnante.

Bon, voilà en somme le résumé des produits marquants du mois dernier. Passons maintenant au reste du gâteau.

Sims 2

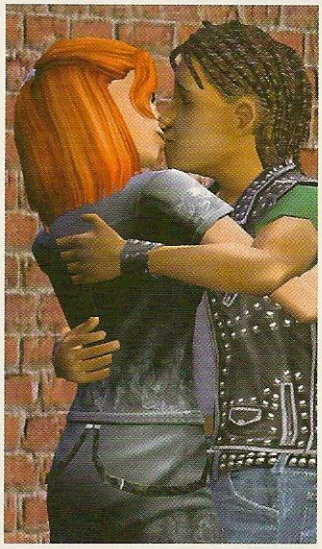
EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE : Septembre 2004

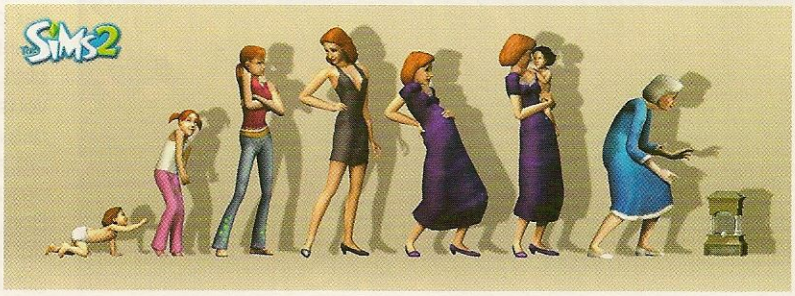
Vivre et laisser mourir

La première génération de créatures "pixelisées" de Will Wright va-t-elle disparaître avec la déferlante de la deuxième ? Certainement pas... Du moins, pas tout de suite ! Mais le contenu s'avère diablement alléchant. Comme moi, vous avez peut-être apprécié les Sims pendant quelques jours, pour finalement vous lasser des mécanismes de jeu rébarbatifs et du comique de répétition. Au départ, je n'ai rien contre les Sims, mais en y jouant comme un bourrin, on se plante un peu. Il faut prendre le temps de l'apprécier pour finalement retomber en enfance et redécouvrir les joies des "Playmobil" et des maisons de poupées.

L'approche des Sims 2 est tout autre. Le contenu devrait séduire pas mal de gamers. Immédiatement , un lien entre Sim City 4 et ce titre est établi, au niveau du terraforming. Et ce que vous trouverez dans le nouveau Will Wright s'avérera bien plus riche que l'ensemble des Sims et de tous ses add-on. Les séquences répétitives (du style besoins naturels) s'effaceront au profit de la gestion de la vie de famille. En effet, l'action ne se focalisera plus autour d'un personnage central auquel se greffera une compagne (ou un compagnon), mais autour d'une cellule familiale et de sa descendance. Découvrir l'ensemble des possibilités du jeu permettra de faire beaucoup de choses très différentes sans tomber dans la routine.

Il sera toujours possible de créer un vilain fêtard, à l'hygiène douteuse et errant dans un jardin à l'abandon, mais le joueur aura assez vite la sensation de passer à côté des joies (sic) de la middle-class américaine avec tout ce que ça peut avoir de clinquant. La sortie approche, on l'attend avec impatience pour réparer tout ce que l'on a pu louper dans notre pauvre existence.



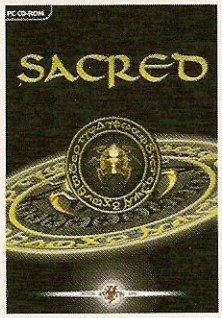


GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Le spécialiste de l'informatique et du numérique au meilleur prix

44 €50

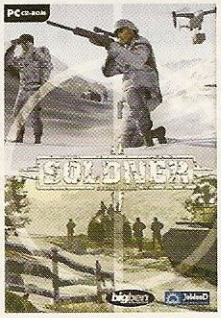


>> Sacred

JEUX PC SG DIFFUSION

~Magie et mythes pour un jeu de rôles dévastateur.

43 €50

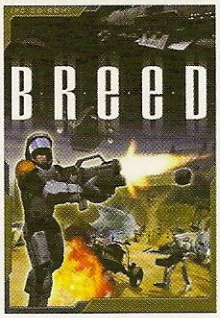


>> Soldner : Secret Wars

JEUX PC BIGBEN

~Le multi joueur est à l'honneur dans ce jeu d'action tactique militaire.

27 €50



>> Breed

JEUX PC FOCUS

~Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction.

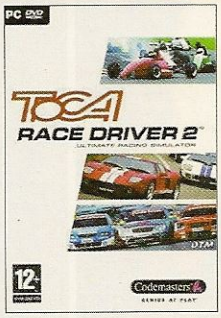
144 €90

PNY TECHNOLOGIES

>> Carte vidéo PNY Verto Geforce FX 5700LE

128 Mo DDR - TV - VGA

46 €50



>> Toca Race Driver 2

JEUX PC CODEMASTERS

~Un évenement attendu qui porte bien son nom.

109 €

LOGITECH

>> Volant Momo Racing Force

Nos Services

Frais de port GRATUITS sur tous les jeux video*

*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur www.grosbill.com

GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du **lundi** au **vendredi** de **10 H** à **20 H**,
et **samedi** de **9 H 30** à **19 H**
Nocturnes mercredi et **vendredi** jusqu'à **21 H**
Ⓜ **5** Saint-Marcel - RER **C** Gare d'Austerlitz
Horaires du Service Technique consulter notre Site

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR GrosBill.com OU AU 0 825 166 555 0.15 €TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Medal of Honor : Batailles du Pacifique

EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE : Hiver 2004

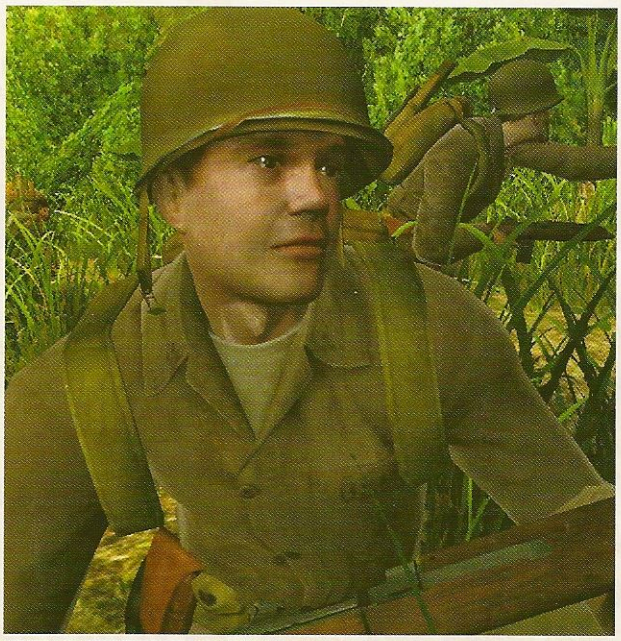
Et un, et deux, et trois zéros

L'équipe originelle de Medal of Honor finalise sa version sur la guerre du Pacifique. Au programme, nous devrions obtenir un des jeux de guerre les plus prenants qui soient, comme a pu l'être Call of Duty. Un tout nouveau moteur sera à la disposition des joueurs. Il s'imposait, pour effectivement rendre l'ambiance menaçante de la végétation locale, se faufiler dans les herbes hautes et obtenir des effets d'ombres des grands arbres.

Les effets spéciaux comme les explosions ou les tirs en tout genre sont tout aussi spectaculaires. L'histoire commence en 1941, à Pearl Harbor, afin de bien vous mettre dans l'ambiance d'emblée et de recréer un événement aussi fort que celui du débarquement dans Medal of Honor. Vous passerez par Guadalcanal. Cette fois-ci, donc, le visionnage du soldat Ryan ne s'impose pas. Tapez plutôt dans la Ligne Rouge de Terrence Mallick ou l'intégrale des Têtes brûlées (facultatif, en désespoir de cause).

Batailles du Pacifique, en plus de son background quelque peu inexploité et de son nouveau moteur, apportera également des nouveautés de gameplay. Comme cette roulade latérale pour vous déplacer rapidement derrière des rochers par exemple. De là à dire qu'il s'agit d'infiltration, il y a un pas énorme que je ne franchirai pas. D'ailleurs, vous pourrez toujours diriger des engins comme des DCA ou des mitrailleuses lourdes fixes. Malheureusement, le rythme du jeu et donc son intensité restent du domaine de l'inconnu. Mais quand sachant que ce studio nous a pondu un des scènes les plus mythiques du jeu vidéo, on peut avoir confiance.

Le mode Multi devrait également apporter son lot de joyeusetés avec 32 joueurs connectés simultanément sur la même carte. Plutôt rare pour un FPS...



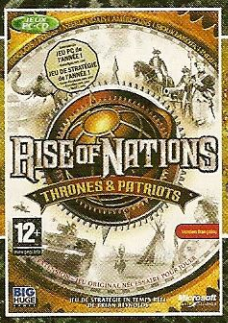
REFAITES L'HISTOIRE

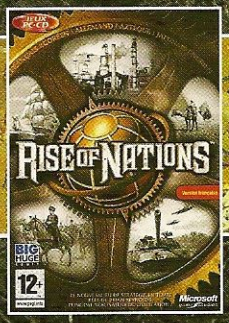
RISE OF NATIONS

THRONES AND PATRIOTS

L'EXTENSION OFFICIELLE DE RISE OF NATIONS

-823 0 +645 +1535 +2009





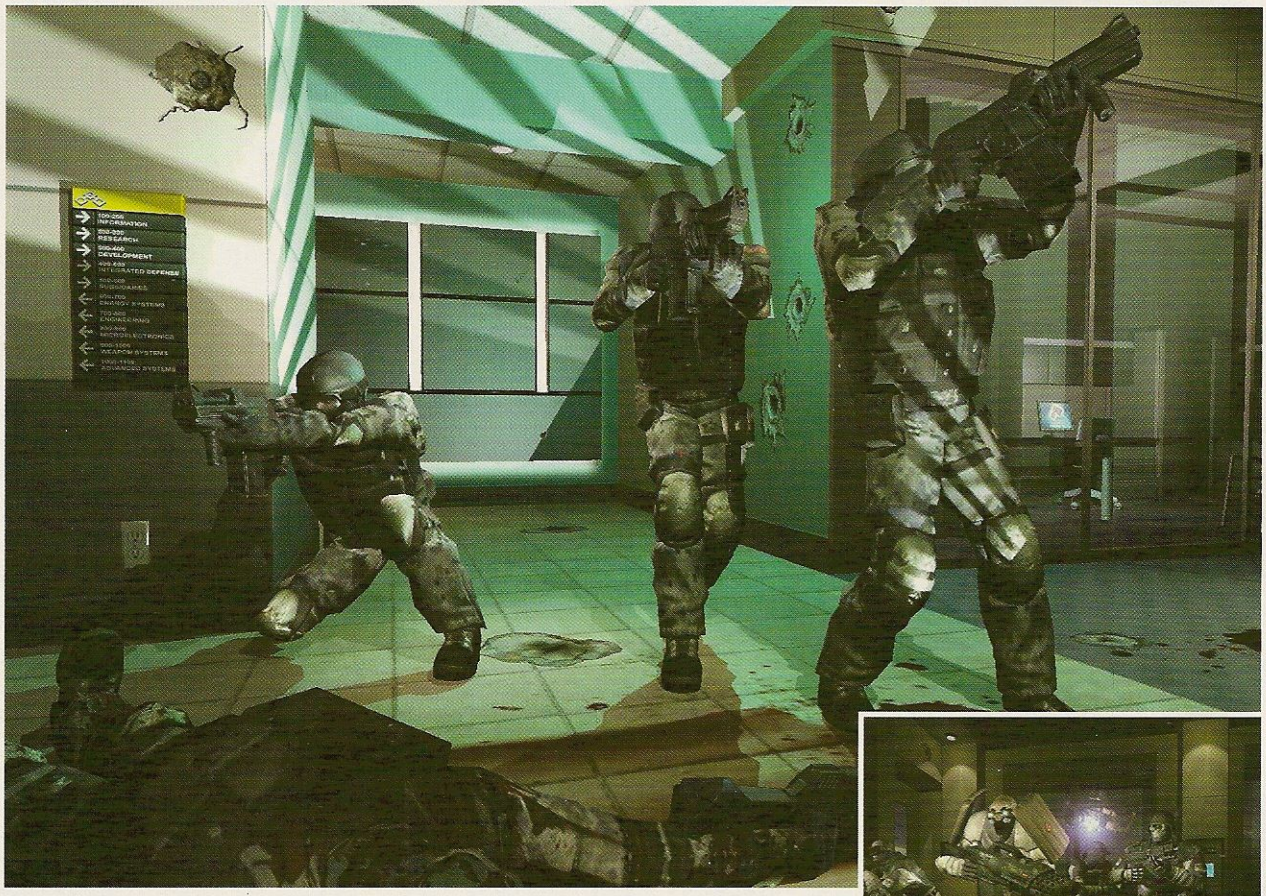
Du Nouveau Monde, à la guerre froide, en passant par Napoléon ou Alexandre le Grand... Du socialisme au capitalisme, et du despotisme à la République... Choisissez votre mode de gouvernement et une des 6 nouvelles nations (Américains, Néerlandais, Perses, Indiens...) pour l'amener à son apogée et à une domination totale... Que ce soit en mode solo ou multijoueur, préparez-vous : *Thrones and Patriots*, l'extension officielle de *Rise of Nations*, l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, arrive. Toute l'histoire de l'humanité est entre vos mains. Extension, jeu original nécessaire pour jouer. ***www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots***

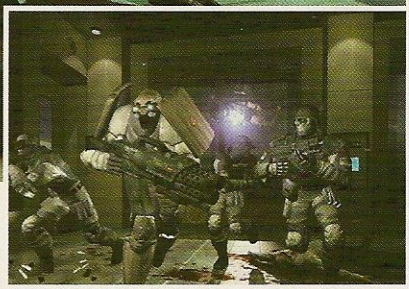
Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Crédit photo : NASA.

F.E.A.R

EDITEUR : Vivendi
SORTIE : 2005

LE challenger ?



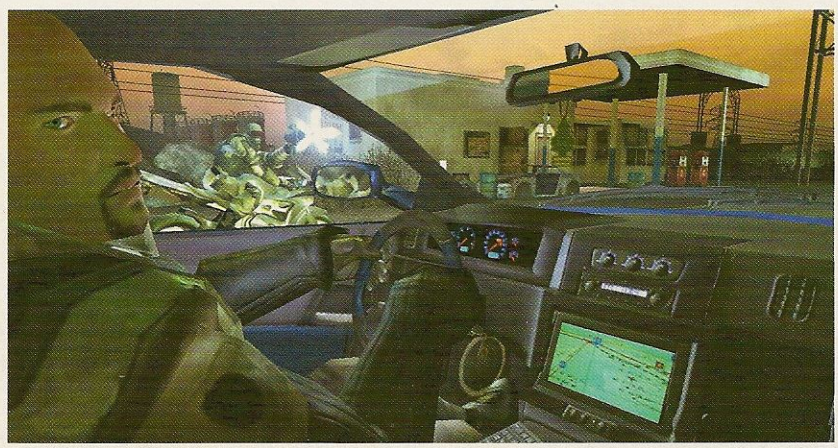


A l'heure où je vous parle, nous n'en finissons plus d'attendre flaflaf2 et boum3. Mais de sérieux concurrents commencent à pointer le bout de leurs screenshots. Même si Stalker ne s'inscrit pas tout à fait dans le même genre, ce qui était révolutionnaire l'an dernier commence à devenir banal. Far Cry a ouvert le bal. La suite des événements s'appelle F.E.A.R.

Les employés de Monolith Software semblent ne pas s'être endormis sur leurs lauriers. Rappelons qu'ils sont tout de même à l'origine des Alien vs Predator et autre No one lives Forever. Le scénario n'a l'air de rien, mais il devrait être un peu plus consistant que d'habitude. Pour le moment, on sait qu'il s'agit de terroristes ayant pris le contrôle d'un site de l'aérospatiale. Le gouvernement envoie des troupes qui se font laminer. Vous serez dans le prochain groupe. Au fur et à mesure des missions, l'histoire s'étoffera.

Une vidéo nous a tout simplement bluffés. La vue à la première personne vous permettra de sauter par-dessus une rambarde, et de balancer un bon coup de tatane dans la tronche d'un ennemi (serait-ce le mariage du FPS et du jeu de baston ?), lequel volera par dessus la passerelle. Le tout, en bullet-time. Spectacle garanti ! La scène où vous êtes en voiture face à un hélicoptère l'est tout autant. Vous foncez, passez sur un petit tremplin et l'envol commence. Bullet-time également. Lorsque vous vous retrouvez au-dessus des pales de l'ennemi, vous avez la tête en bas.

On notera aussi des effets spéciaux dans tous les sens. Les lumières, diffuses, sont criantes de vérité, les déflagrations, incroyablement réalistes (une vitre se brise en milliers de petits bouts de verre), des expressions faciales hyper bien fichues. Seule ombre au tableau : cela ne sortira pas avant 2005.



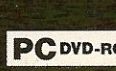
LE PLUS BRILLANT DES VOLEURS
EST CELUI QUI RESTE DANS L'OMBRE.

DARK PROJECT

DEADLY SHADOWS™

LE JEU MYTHIQUE QUI A LANCÉ LE GENRE "INFILTRATION" EST BIENTÔT DE RETOUR...

LYCOS.fr



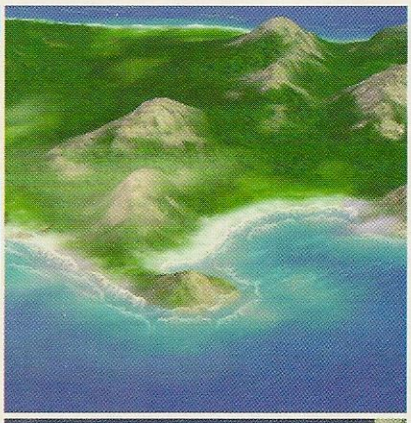
Sortez de l'ombre sur darkprojectgame.com

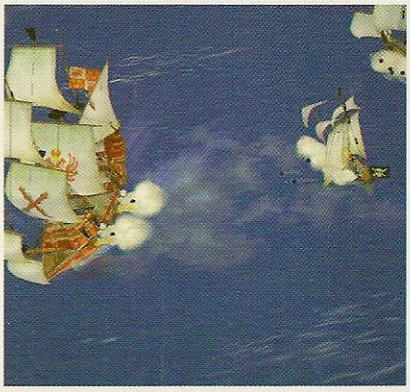
Dark Project: Deadly Shadows © Eidos, 2004. Published by Eidos 2004. Developed by Ion Storm. Dark Project, Dark Project: Deadly Shadows, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries

Sid Meier's Pirates

EDITEUR : Atari
SORTIE : Noël 2004

A l'abordage





Sid Meier est peut-être le plus gros fainéant du monde, mais il sait faire vibrer en nous la nostalgie. On a tous envie de se replonger dans les premiers titres LucasArts. Pourtant, une fois réinstallés, on se dit : "Beurk, c'était ça ? Me suis-je vraiment identifié à ce dégueulis de pixel il y a 15 ans ?" CV de Sid ? Pirates et Civilization. Passons sur Sim Golf, sorti il y a peu. Si la série des Civ a été relookée au fil des années, enrichie ici et là de nouvelles idées, Pirates n'a pas subi le même lifting. Loin de là. Et pourtant il a laissé un souvenir impérissable à tous ceux qui y ont joué. Sortir ce projet en 2004 implique de l'adapter aussi bien au gameplay actuel qu'aux nouvelles technologies. Et d'enrichir le contenu comme s'il y avait eu des Pirates 2, 3 ou 4. Un grand chantier pour Sid !

Voilà le topo : vous êtes un pirate assez inexpérimenté du XVIIe siècle et partez explorer le monde à la recherche de trésors. Au fur et à mesure de vos méfaits (ou de vos actes de bravoure, d'ailleurs), votre expérience dans de nombreuses aptitudes augmente. Vous devenez riche, améliorez votre bateau, en achetez d'autres, enrôlez tout un équipage plus performant... Tout ceci ressemble fortement à un quelconque jeu de rôle. Pourtant, Pirates proposera bien d'autres choses, rendant le titre presque "inclassable". Avec des phases d'action, des duels à l'épée, de la tactique avec des affrontements de navires, de l'aventure, et de la diplomatie... Les 1001 détails qui faisaient déjà la richesse de ce jeu à l'époque.

Quand tout sera terminé, Sid Meier ira boire un coup avec ce bon vieux Geoff Crammond, lequel se demandera s'il doit bien faire un nouveau jeu de Formule 1...

"LA SÉRIE DES BATTLECRY FAIT PARTIE DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL DE TOUS LES TEMPS"
- Computer Gaming World

WARLORDS BATTLECRY III

LE MIX UNIQUE ET PARFAIT DE LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL ET DU JEU DE RÔLE

www.enlight.com
WWW.WARLORDSBATTLECRY3.COM

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

© 2004 Enlight Software Ltd. ©2004 Infinite Interactive Pty Ltd. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners.
Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA.

L.A. CONFIDENTIAL

Empire Earth 2

EDITEUR : Vivendi
SORTIE : 1er trimestre 2005

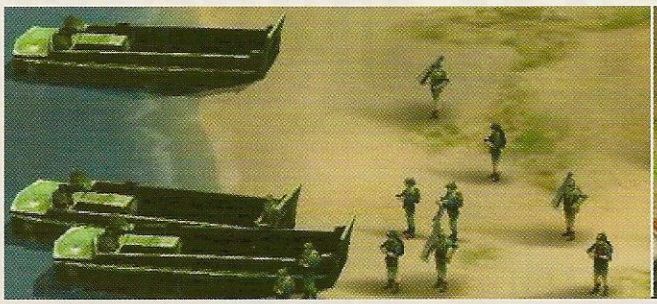
Il pleut, il mouille...

Sur le stand Vivendi, c'est Ian Davis de chez Mad Doc Software qui présentait Empire Earth 2. La classe ! Le jeu n'était pas très avancé (il tournait dans une fenêtre) mais présentait déjà pas mal de bonnes idées. Tout d'abord, les intempéries qui viennent modifier le gameplay de ce RTS. Il pleut, il y a du tonnerre et, dans ce cas, vous pouvez vous asseoir sur votre renfort aérien. Quatorze civilisations avec leurs propres cultures s'offrent à vous et le jeu contient 200 types d'unités au total. Certaines sont propres à une civilisation, d'autres à des groupes de civilisation ! Si Mad Doc arrive à balancer correctement tout ce beau monde avant la sortie prévue pour le printemps 2005, il y a fort à parier qu'Empire Earth 2 cartonnera !

Axies & Allies : RTS

EDITEUR : Atari
SORTIE : Fin 2004

Le surnom le plus ridicule



Il faut dire à sa décharge que deux jeux portaient déjà ce nom, d'où ce suffixe saugrenu. Mais bon, Atari distribue outre-Atlantique ce RTS qui se prévaut d'avoir une IA digne du jeu de rôle papier dont il est adapté : World War II. Contrairement à ses concurrents, il axera tout sur la stratégie pure et dure, offrant par exemple directement les énormes véhicules qui demandent d'aller tout au bout d'un arbre technologique dès le début. Ici, c'est du sérieux, la complexité de la démo basée sur le Débarquement nous l'a démontrée. Sept types d'infanterie, des tonnes de véhicules et surtout des graphismes qui en jettent. D'autant que l'ambiance est particulièrement réaliste et prenante, on se croirait vraiment dans un film. Surprenant... et attendu !

Atlantis Evolution

EDITEUR : The Adventure Company
SORTIE : Fin 2004

Zenifiant !

Retour en 1904. En rentrant chez lui, à New York, Curtis Quick, un jeune et fougueux aventurier photographe, met le pied dans un vortex qui l'emmène dans la vieille cité perdue d'Atlantis. L'étranger devra aider les autochtones de cette ville à la fois futuriste et archaïque à combattre leurs dieux. Il devra résoudre des tonnes d'énigmes avant de pouvoir rentrer chez lui. A moins qu'il reste et ouvre un Quick. Ok, Socrates, j'avoue : je n'ai pas grand-chose à raconter. D'un autre côté, c'est normal. Comme il s'agit d'Atlantis, je n'ai vu qu'un écran fixe...

Aura : Fate of The Ages

EDITEUR : The Adventure Company
SORTIE : Rentrée 2004

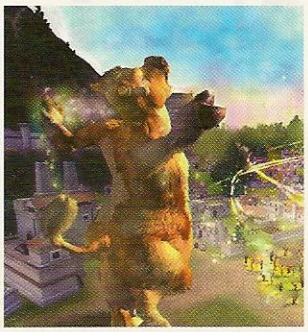
Plus jamais ça...

J'en ai marre ! Je vais demander une augmentation rien que pour ça ! Même à l'E3, il a fallu que je joue aux jeux d'aventure de Dreamcatcher. Ils sont très bien, je n'ai rien contre eux, mais moi j'en peux plus. Pour pas avoir rangé mon bureau, Socrates m'a fait finir Schizm 2. J'ai peur que ça recommence avec Aura. Dans celui-ci, il vous faudra collectionner des bijoux. Pour le reste, c'est du connu avec un moteur proche de celui de Schizm 2 et une ambiance proche... de Schizm 2. Avis aux amateurs (à l'amateur ?) !

Black & White 2

EDITEUR : EA
SORTIE : Fin 2004

Dieu m'a parlé



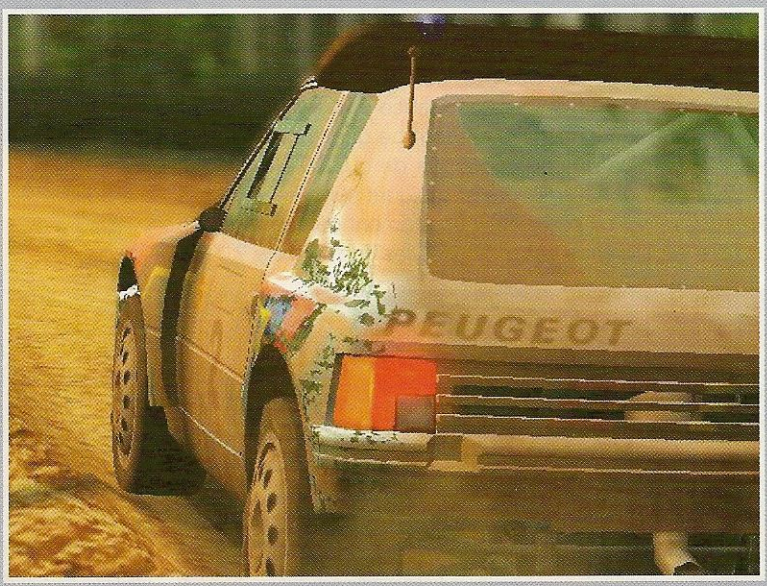
Saviez-vous que le meilleur "VRP" n'est pas Jean-Claude Convenant, mais Peter Molyneux ? Si, si ! Imaginez plutôt... Des jeux pas finis, des concepts flous, un retard visible ? Qu'à cela ne tienne ! Un passage éclair de Peter et tout s'arrange. C'est le cas avec Black & White 2. Rien à dire sur le jeu, simplement encore un coup de maître de la part... du maître. Avec son accent et son intonation inimitables, il nous a montré sa belle interface à la souris et son gros moteur physique. On a vu des engins de démolition faire des trous dans les murs, de quoi tous ressortir gonflés à bloc en criant : "I've seen God-like God !". Même si deux ou trois jours après, on se dit qu'on n'a rien vu...

Colin McRae 5

EDITEUR : Codemasters
SORTIE : Fin 2004

Il n'est pas à la retraite ?

Avant, chez Codemasters, ils pondaient des œufs (Dizzy en l'occurrence). Désormais, ils pondent des Colin McRae. Ça doit faire un peu plus mal. Quoique, ils sont habitués et il n'y a plus de grands changements désormais. Le quatrième est à peine digéré que voici le cinq a déjà été annoncé ! Le mode Carrière devrait proposer 20 types de course et plus de 300 stages. En ce qui concerne les voitures de ce nouvel opus, on annonce d'ores et déjà une bonne trentaine de bolides parmi lesquels la mythique Lancia Stratos, l'Alfa Romeo 147 GTA, les Peugeot 206, 205 T16 Evo2 ainsi que la Volkswagen Beetle RSi et la Golf MK5. Désolé Léo, toujours pas de Twingo ! Niveau technique, il est déjà plus beau et les collisons semblent être au top.



EDITEUR : EA
SORTIE : Fin 2004

Freedom Force vs The Third Reich

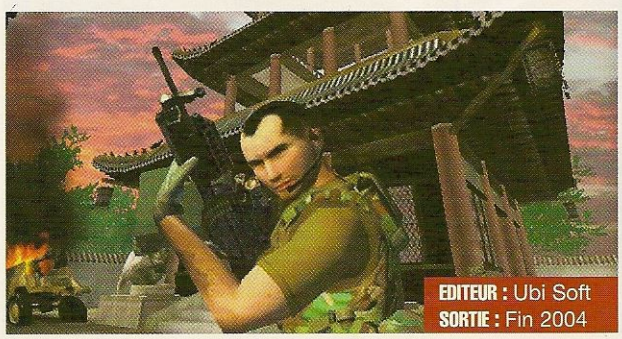
Surf Nazis must die !

Irrational Games... Tiens, de beaux fêlés, eux aussi. Revoici vos héros préférés en moule-paquet toujours prêts à tout. Ici, back in time : on va casser du nazi. Juste pour la petite histoire... Nuclear Winter est de retour. Il a embarqué le Time Master en vacances à Cuba. Sauf que ce n'était pas pour fumer le cigare, mais retourner dans le temps et récupérer les missiles de la crise. Quand nos super héros arrivent là-bas, ils s'aperçoivent en fait que l'histoire s'est détraquée et qu'il y a des nazis (arrrhhh !) un peu partout... Au supermarché, dans les jardins, dans les paquets de chips, aux cabinets... Alors, que font nos héros ? Eh ben, je vous le donne Emile, ils affûtent leurs super pouvoirs et se bastonnent tranquillement dans ce jeu très sympa. Si vous avez aimé le premier, vous devriez bien rigoler avec le deuxième !

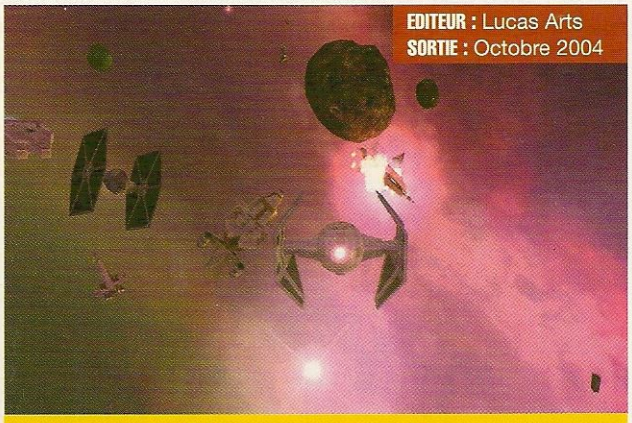
Tom Clancy's Ghost Recon 2

Pan ! Pan !

Quinze missions vous attendent dans ce nouveau Tom Clancy. Plus variées, moins scriptées... Même les objectifs sont dynamiques ! Suivant votre progrès dans la mission, tout s'adaptera automatiquement, permettant de toujours maintenir le joueur en alerte. La première mission consiste à effectuer un raid aérien. Les SAS nettoient tranquillement un aérodrome quand un sniper commence à faire du grabuge. A vous de le débusquer ! C'est tout ce que l'on sait... Si ! Vous n'avez plus qu'une escouade de quatre à contrôler, afin de vous recentrer encore et toujours sur l'action ! Mais dites-moi, ne va-t-il pas y avoir un moment où on ne pourra plus faire la différence entre deux séries Tom Clancy ?



EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Fin 2004



EDITEUR : Lucas Arts
SORTIE : Octobre 2004

Star Wars Galaxy : Jump to Lightspeed

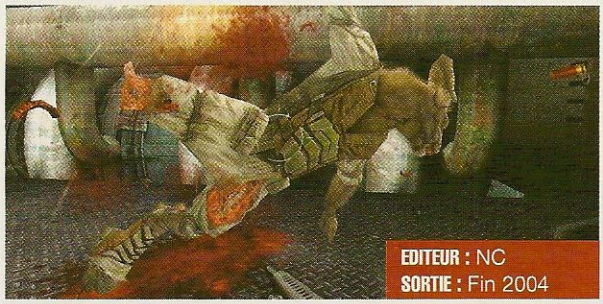
Le faucon, le faucon

Que dire de cet add-on si ce n'est que c'est celui que tout le monde attend depuis l'ouverture des serveurs de Star Wars Galaxies ? Le voici, le bel espace, frontière de l'infini (Note de Socrates : très original, Jérôme !), mais surtout avec lui les légendaires vaisseaux, le Falcon Millenium en tête. Superbement modélisé d'ailleurs. Promettant du dog fight de ouf avec en plus des voyages incroyables, ce complément devrait être proposé en bundle à bas prix avec le jeu de base. Il était temps !

Vivisector : Beast Inside

L'île du Dr Stef

Pour faire simple, Vivisector, c'est Jurassic Park sans dinosaures mais surtout avec des créatures mi-homme mi-animal, mi organique mi-cybernétique. Au niveau gameplay, c'est du FPS ! Le mec qui vous vend ça pour un jeu de réflexion se fout de votre gueule. Du brutal ! vous démembrez des êtres ridicules pleins de poils à grands coups de fusil à pompe. C'est de la chasse. Moi, ça m'a fait penser à un serial-killer qui devenait fou dans un parc pour enfants et qui se mettait à flinguer les mecs déguisés en bonhomme. Vivisector, c'est Fur Fighters VS Serious Sam, La Ferme VS Duke Nukem en quelque sorte... Voilà...



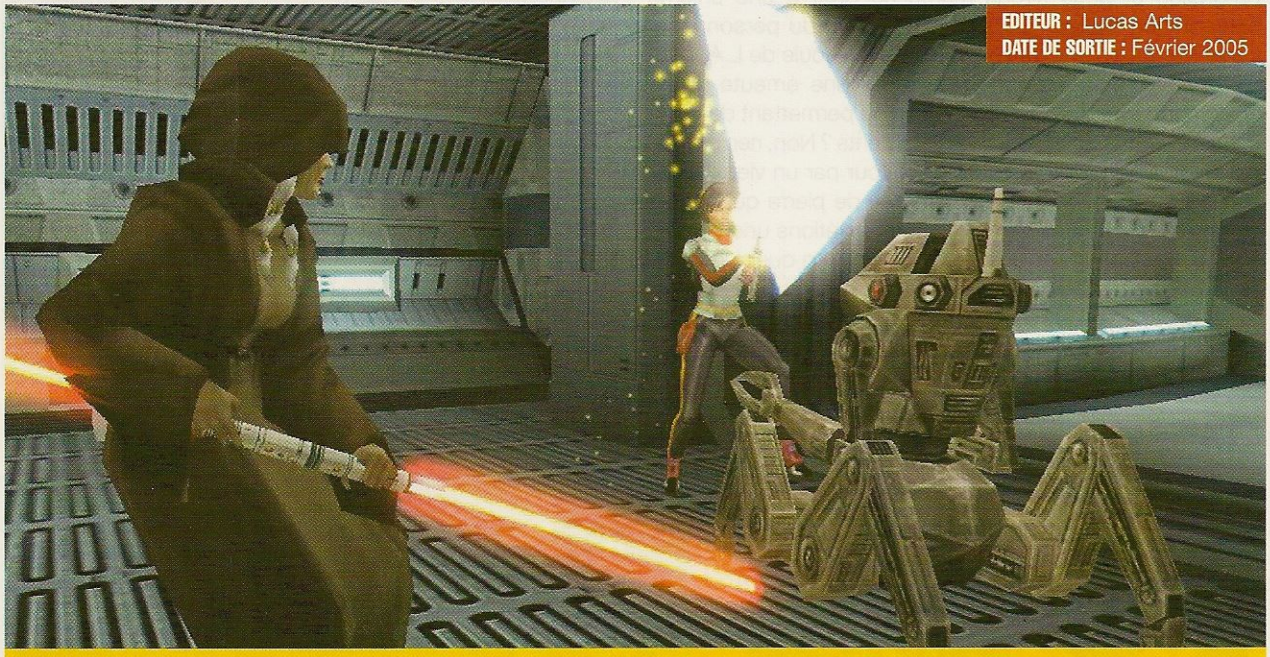
EDITEUR : NC
SORTIE : Fin 2004

Le grand pardon

Pariah

EDITEUR : Hip Interactive
SORTIE : 2005

Quand Yannoux de PC Team m'a filé un T-Shirt de Pariah à l'E3, je me suis dit "Mais qu'est-ce que c'est que cette... ?" Et puis, je suis arrivé au stand Pariah... C'est le prochain FPS de Digital Extremes. Vous savez, les développeurs des derniers Unreal ? Déjà, ça devient plus intéressant ! Pas étonnant : ce titre de science-fiction pur et dur devrait, d'après les cerveaux ayant travaillé à sa conception, être un modèle de gameplay et de technicité. Il aura bien évidemment droit à la dernière version du moteur d'Unreal d'Epic. Pour une fois le scénario compte autant que l'action et dans ce monde post-apocalyptique, vous êtes un docteur déchu et accro à diverses drogues qui bosse comme mercenaire. Beaucoup de péripéties en perspective...



EDITEUR : Lucas Arts
DATE DE SORTIE : Février 2005

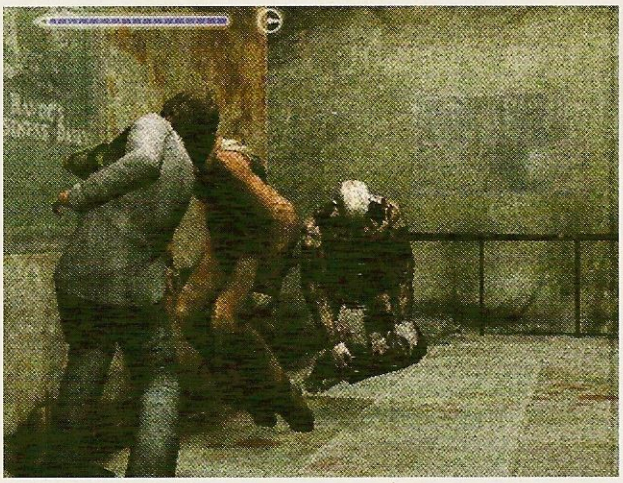
Knights of the Old Republic : The Sith Lords

S'il ne doit en rester qu'un...

Fils d'une saga culte et d'un génie du RPG, le somptueux KOTOR avait marqué les esprits l'an dernier. Le voici qui revient, encore plus beau et plus long. Knights of the Old Republic : The Sith Lords se déroule cinq ans après KOTOR. L'Ordre Jedi n'est plus. Vous avez été exilé par le conseil avant la guerre civile et les conneries de Darth Malak. Vous vous réveillez amnésique sur Pegasus Station, un astéroïde. En gros, au début du jeu, vous êtes le dernier des Jedi. Techniquement, ça sent un peu la facilité. Le framerate va mieux, pour le reste, pas de changement. On s'en fout, on veut un jeu long et prenant, conforme à nos attentes. Eh ben, le voici !

SILENT HILL 4 : THE ROOM

EDITEUR : Konami
DATE DE SORTIE : Début 2005



Bouh !!!

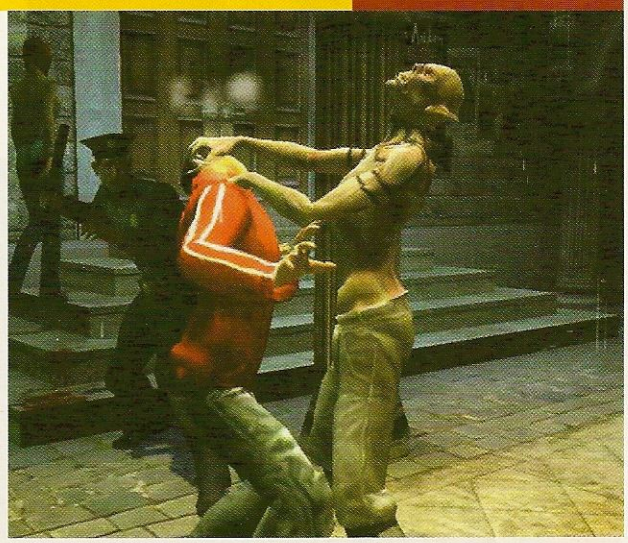
Akira Yamaoka est fou. Voilà, ça devait être dit. Le producteur et le sound designer de ce Silent Hill ont visiblement décidé de vous faire mourir de peur. Cette fois, vous en aurez pour votre argent et s'il reprend l'esthétique du 3, il y ajoute la profondeur qui y faisait cruellement défaut. Vous êtes Henry Townsend, étudiant, résident en cité universitaire pas loin de Silent Hill et vous vous réveillez attaché. Ce n'est pas du bondage mais le début d'une sombre histoire de trous vous amenant d'abord dans la chambre de votre voisine, puis dans l'univers morbide et lovecraftien de Silent hill. Une bombe qui débarque bientôt... Faites des provisions de sommeil ! Les monstres et les bruitages sont plus hideux et effrayants que jamais !

Vampire : The Masquerade "Bloodlines"

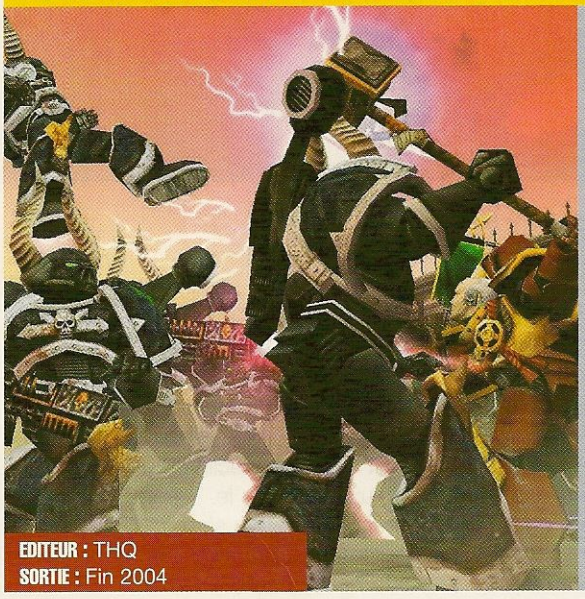
EDITEUR : Activision
SORTIE : Rentrée 2004

Don du sang

Il y a du nouveau du côté de chez Troïka. Le nouveau Vampire progresse et nous avons même eu droit à une énième présentation du jeu. D'abord, la création du personnage. Cette fois-ci, il s'agit de se fondre dans la foule de L.A. pour repérer ses victimes sans provoquer une émeute. Il est également doté d'un pouvoir spécial lui permettant de voir à travers les murs. Et à travers les vêtements ? Non, rien d'aussi palpitant. Il aura fallu attendre un détour par un vieux squat dans Chinatown pour réveiller un Yeti de pierre qui nous a "coursés", croyant sans doute que nous étions une banane glacée, une banana split suceuse de sang en quelque sorte. Tout ça pour vous dire que le jeu est toujours aussi mystérieux, que nous n'avons pas appris grand-chose, mais que nous devrions enfin l'avoir en test à la rentrée. Il était temps !



Warhammer 40000 : Dawn of War



EDITEUR : THQ
SORTIE : Fin 2004

Je préfère la protoculture

Les plus vieux parmi vous se souviennent sans doute encore avec émotion de Space Hulk. Qui n'a pas la version 3DO ? C'était un jeu Warhammer 40000. En voici un autre tout en 3D qui arrache, faisant la part belle aux combats entre les Space Marines, les Chaos Marines et les Eldar. Ce Dawn Of War promet des combats démesurés où les plus gros vont se faire plaisir en envoyant valser des dizaines de petits. A l'écran c'est un foutoir monstre mais le jeu est si jouissif, les armes si défoulantes que c'est un bonheur de voir toutes ces carcasses mariner dans le sang des vaincus. Avis aux fans de Warhammer 40000, et Dieu sait qu'il y en a, voici la relève tant attendue depuis maintenant une décennie !

CRUSADER KINGS

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ & HEARTS OF IRON™

Vous avez 400 ans pour mener votre dynastie à la gloire !

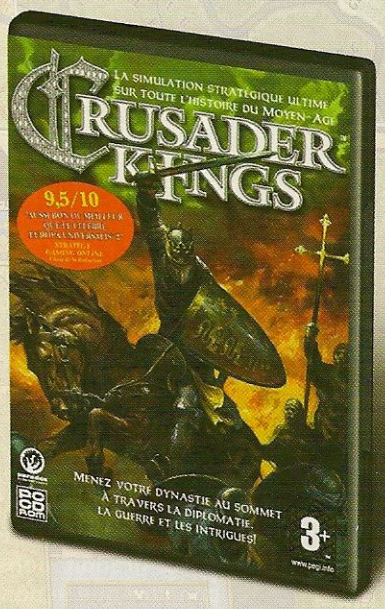
"9.5/10
Aussi bon ou meilleur que le célèbre Europa Universalis™ 2"
Strategy Gaming Online
Choix de la rédaction

Réécrivez 400 ans d'histoire féodale !

Pour la première fois dans un jeu de stratégie en temps réel, ne gouvernez pas une nation mais une dynastie, faites prospérer vos biens et assurez votre descendance.

Incarnez un grand seigneur durant cette période clef de l'Histoire de France : les Croisades. Menez votre dynastie au sommet, à travers les évènements majeurs ayant jalonnés cette époque mouvementée. De la Guerre de100 ans à l'arrivée au pouvoir de Guillaume le Conquérant rien ne vous sera épargné! Pour atteindre votre but, vous devrez non seulement faire les bons mariages, mais aussi déjouer les complots, vaincre tous vos ennemis...

Crusader Kings, l'ultime simulation stratégique sur toute l'Histoire du Moyen Age !



3+ www.pegi.info

PC CD ROM

paradox entertainment

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

Crusader Kings © Copyright 2003 Paradox Entertainment AB. Related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are trademarks of Paradox Entertainment AB unless otherwise noted. All Rights Reserved. Nobilis name and logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

Un blizzard qui nous vient de l'Est...

Kiev, lundi 7 juin. Avec Oleg, nous arpentons les nouveaux locaux de GSC. Le décor a bien changé depuis novembre 2002, un numéro dans lequel, pour la première fois en France, on levait le voile sur Stalker et Cossacks 2. Les "open spaces" se sont incroyablement agrandis. Modestie ukrainienne ? Oleg n'a même pas l'air de frimer quand il me dit que, depuis ma dernière visite, le personnel est passé de 50 personnes à 150. Il me révèle alors certaines orientations de GSC. Bien entendu, leur processus créatif est toujours le même, mais il s'améliore. Notamment en ce qui concerne les modes Mutlijoueurs.

***"En interne, nous avons embauché** des cyber-sportifs, appartenant à trois ligues différentes : GSC.WarcraftIII, GSC.Quake3 et GSC.Counter-Strike."* Le but est double. Dans un premier temps, la notoriété de GSC grandit considérablement. Et il faut bien reconnaître que le nombre de récompenses obtenues par les équipes (plus d'une trentaine en Ukraine et à l'étranger) est là pour en témoigner. Mais cela reste assez transparent pour le joueur. En revanche, leur expérience sert complètement GSC.

***"Les testeurs internes des différents produits** de la société sont en effet ces mêmes champions"*, nous explique Oleg. Bref, pas des quidams que l'on va faire travailler pendant 15 jours pour 3000 balles avec un statut d'intermittent. Ils donnent leur avis sur les différentes missions d'un jeu pour un réglage optimal. L'idée est vraiment audacieuse : GSC crée de nouvelles méthodologies de travail. Cela ne correspond pas simplement à une simple expérience, mais à une façon d'améliorer le jeu en profondeur, et, somme toute, fort logique. Ce ne sera peut-être pas la fin des patches, mais peut-être bien celle de ceux qui équilibrent le gameplay. Une expérience séduisante !

Dans les projets en cours qui traînent dans l'air, GSC tient également à apporter aux Ukrainiens une autre vision des jeux vidéo. Quoi de mieux pour cela qu'une chaîne de télé ? Comme vous et moi, les Ukrainiens sont quelque peu agacés par le traitement fait à notre occupation favorite quand ils regardent la télé. Infantilisant, improductif... Vous le savez, on a droit au même son de cloche en France. Un des projets qui leur tient à cœur serait de présenter les jeux vidéo différemment. Nul doute que les titres GSC

LES PAYS DE L'EST N'EN FINISSENT PLUS DE SURPRENDRE. SI CERTAINS LES CONSIDÈRENT UN PEU COMME DES PAYS SOUS-DÉVELOPPÉS, CES "ARRIÉRÉS" PRODUISENT LA SÉRIE DES COSSACKS ET DÉVELOPPENT ACTUELLEMENT STALKER. LES UKRAINIENS DE GSC TRAVAILLENT SUR LES "HITS DE DEMAIN", DES JEUX QUI N'ONT RIEN À ENVIER À CERTAINS STUDIOS AMÉRICAINS !

bénéficieront d'un traitement de faveur ! Mais si cette démarche peut faire évoluer les mentalités...

Chez GSC, il y a également la volonté affirmée de produire un maximum de choses en interne. Au détour d'une salle, on trouve ainsi un fond bleu pour la capture de cinématiques. Et implicitement, on sent forcément la volonté de toucher aussi à la distribution, même si ce n'est pas un objectif à court terme. Il y a treize ans, l'Ukraine devenait indépendante. Quel parcours pour ces aficionados du jeu vidéo qui se sont mis à développer ! Leur indépendance a permis à GSC d'exister et de se hisser à une place tout à fait honorable dans le monde des jeux vidéo.

Evoquer cette période avec eux, c'est un peu comme parler de l'obscurité à un aveugle qui aurait retrouvé la vue. Ils ne pensent plus à hier, vivent intensément chaque moment, développent quatre jeux à la fois, comme s'ils voulaient rattraper le temps perdu. En exclusivité, voici Cossacks II, encore plus séduisant que les autres titres de la série. Et nous revenons également sur Stalker avec plein d'infos. Ça s'annonce particulièrement fantastique.

Léo de Urlevan

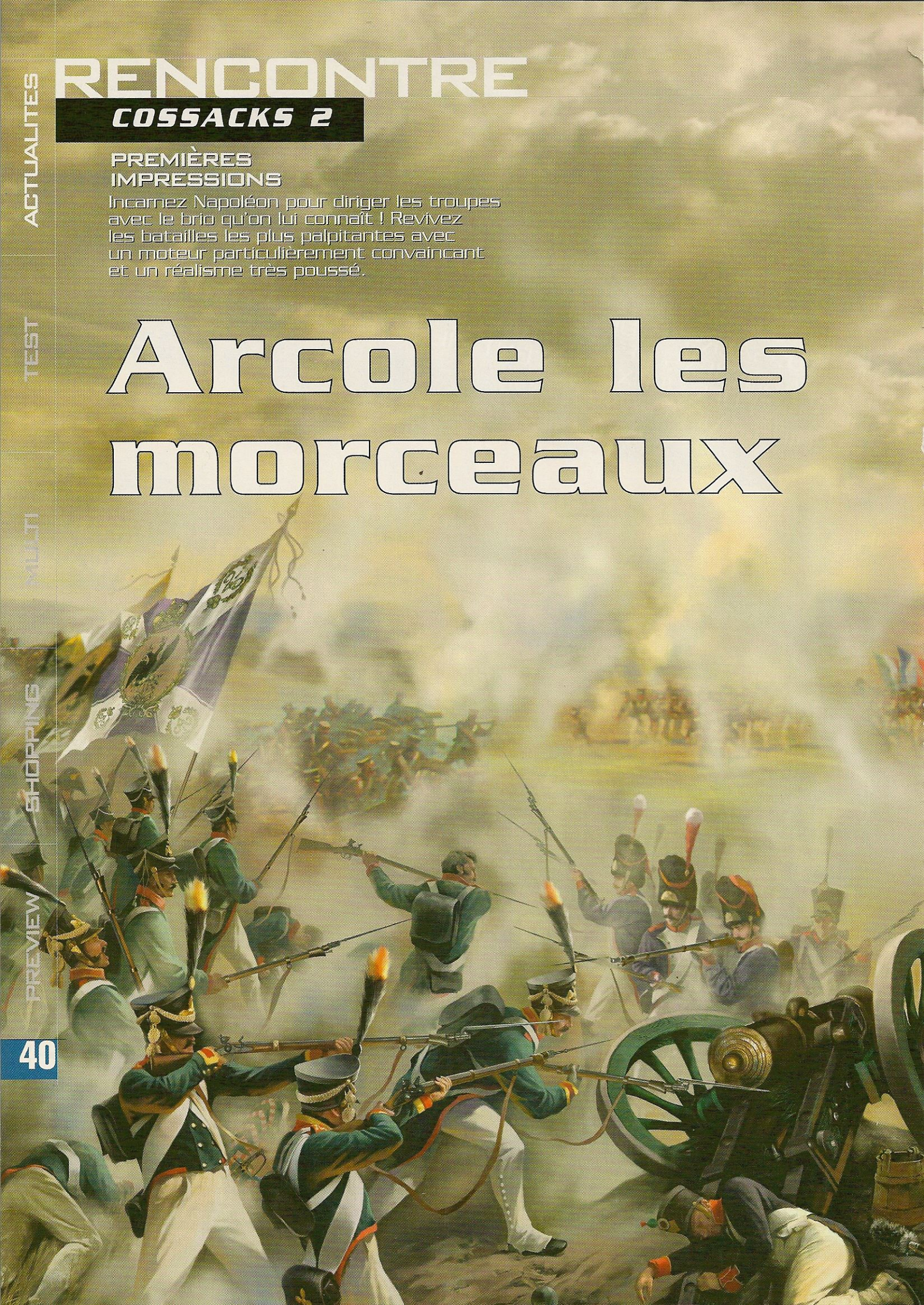
RENCONTRE

COSSACKS 2

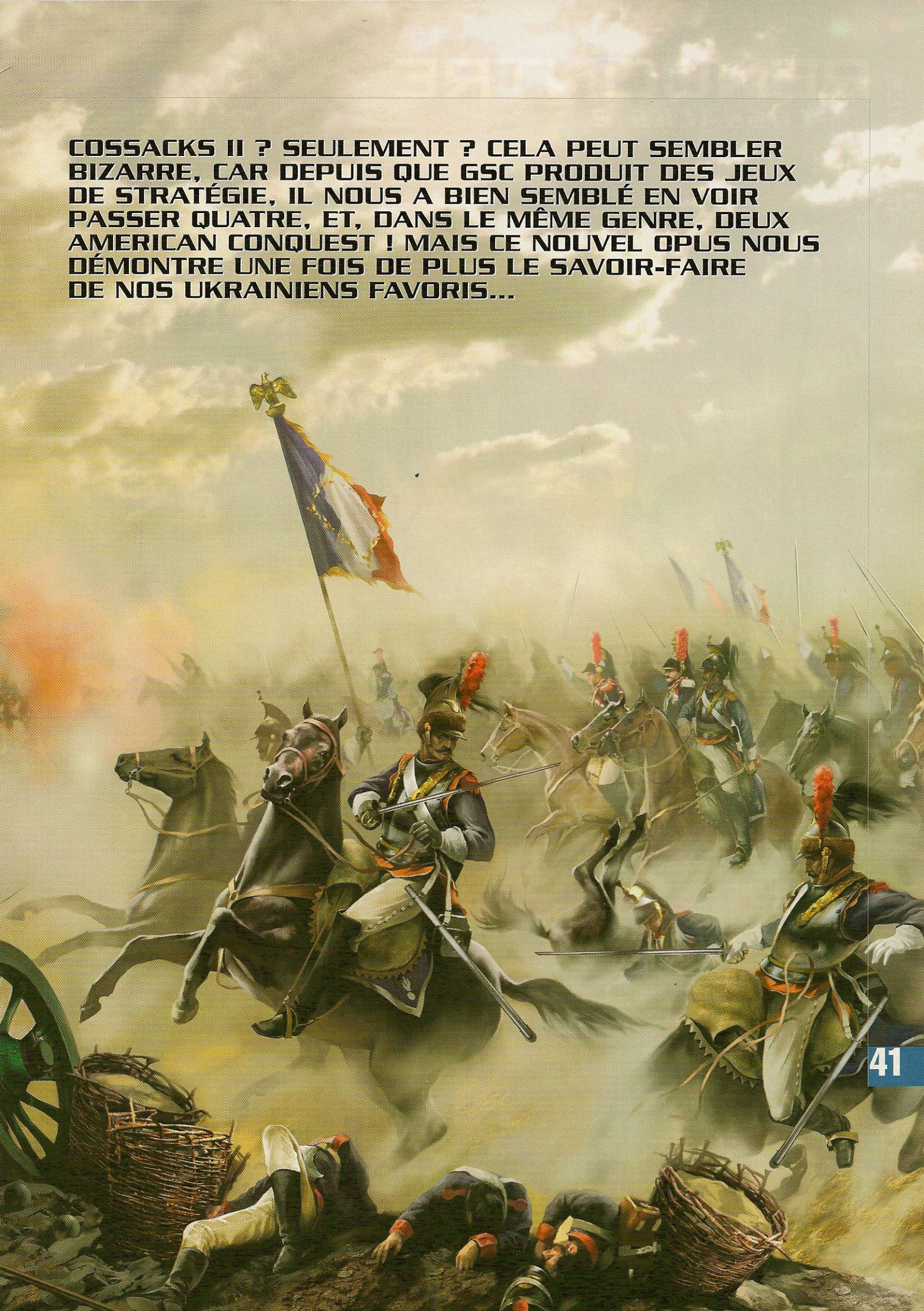
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Incarnez Napoléon pour diriger les troupes avec le brio qu'on lui connaît ! Revivez les batailles les plus palpitantes avec un moteur particulièrement convaincant et un réalisme très poussé.

Arcole les morceaux



COSSACKS II ? SEULEMENT ? CELA PEUT SEMBLER BIZARRE, CAR DEPUIS QUE GSC PRODUIT DES JEUX DE STRATÉGIE, IL NOUS A BIEN SEMBLÉ EN VOIR PASSER QUATRE, ET, DANS LE MÊME GENRE, DEUX AMERICAN CONQUEST ! MAIS CE NOUVEL OPUS NOUS DÉMONTRE UNE FOIS DE PLUS LE SAVOIR-FAIRE DE NOS UKRAINIENS FAVORIS...



RENCONTRE

COSSACKS 2

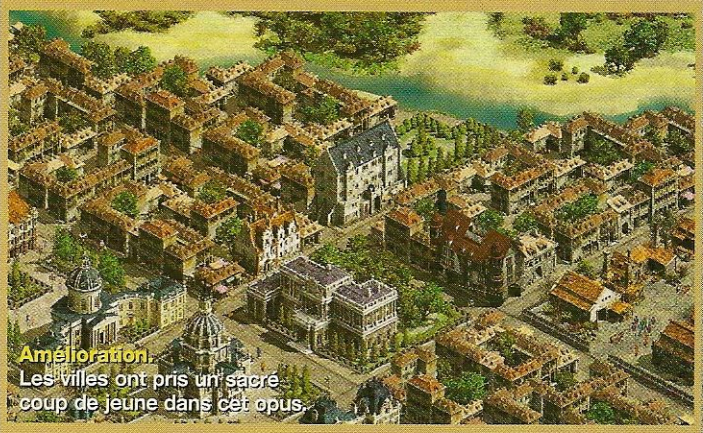
Pour ceux qui auraient loupé les épisodes précédents, sachez que la série des Cossacks est une des plus spectaculaires qui soient. Au niveau technique d'abord, car s'il a toujours été possible de se lancer dans des bagarres de plusieurs milliers d'unités, ici, vous pourrez assister à des confrontations de... 64 000 soldats, rien que ça, dans des formations étonnantes mais historiques. Plein de nouveautés font leur apparition, mais pour ceux qui ne connaîtraient pas la série, nous allons vous présenter les guerres napoléoniennes en détail.

Tout commence par une carte européenne. Chaque pays est divisé en plusieurs régions et l'on sent tout de suite que la finalité de la chose sera de conquérir chaque parcelle de terre. Cette séquence se déroule au tour par tour. A ce stade, il s'agit avant tout de gestion et de diplomatie. Vous vous entendez bien avec certaines contrées, moins avec d'autres. Un certain degré d'amitié vous lie : la paix, les pactes de non-agression, les permissions (de passage) ou les alliances (qui cumulent en fait pactes et permissions). Dans cette interface, vous enrôlerez également de nouvelles troupes afin qu'elles participent aux combats. Car tout se termine par un affrontement entre deux pays, voire davantage.

Puis le chef produit lance la phase de jeu : pendant dix minutes, il m'explique la carte globale et ce que l'on y fait. Un peu statique, à vrai dire. Mais quand je vois apparaître des dizaines de colonnes d'hommes, mes yeux s'écarquillent, ce qui est rare au bout de dix ans de métier. Sur la carte, 40 000 hommes vont bientôt s'entretuer près d'un village répondant au doux nom d'Austerlitz. Ça bouge merveilleusement bien. Quelle fluidité ! Quelles belles animations de personnages !

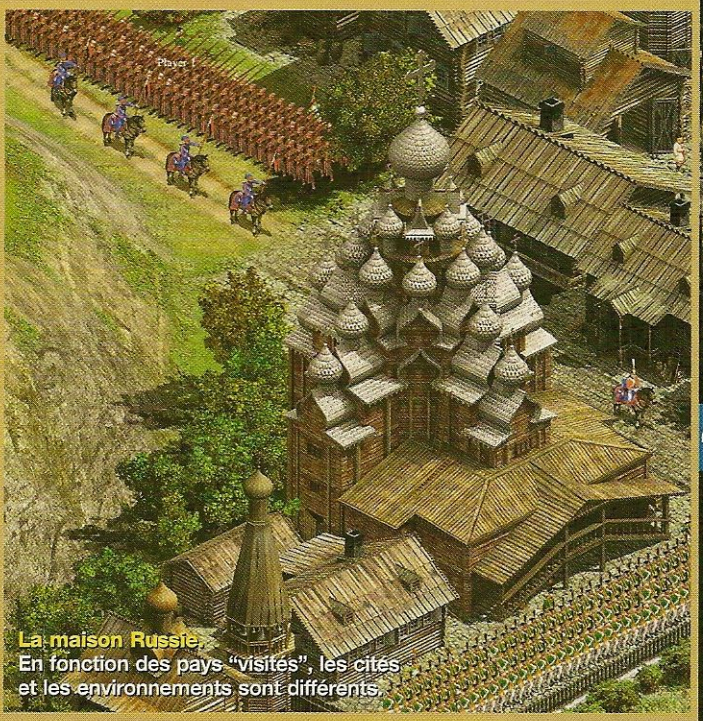
Anecdote "caucase" (désolé). Les développeurs sont allés jusqu'à simuler les rebonds des boulets pour plus de réalisme dans le jeu.

Impressionnant ? Pas vraiment. C'est à peine si l'on atteint les 500 hommes sur cette image.



Amélioration. Les villes ont pris un sacré coup de jeune dans cet opus.

Carte d'Europe. Ici vont naître relations passionnées ou haines éternelles.



La maison Russie. En fonction des pays "visités", les cités et les environnements sont différents.

Les premiers heurts ont lieu. Une colonne a le dessus et leurs ennemis s'enfuient, éparpillés dans la nature. Le moral et la fatigue sont des facteurs tout aussi déterminants que la puissance des armes. Ceux-là ont bien œuvré, laissons-leur un peu de répit avant de les envoyer attaquer ailleurs. Puis les affrontements deviennent plus subtils. Deux colonnes alliées peuvent en prendre une troisième, ennemie celle-là, en sandwich. Non seulement le surnombre pénalisera la colonne "jambon" mais surtout, elle subira un malus : une des deux armées attaquera obligatoirement ses arrières.

Plus que de la stratégie, Cossacks II s'avère être le jeu de tactique historique par excellence. Certaines données de base sont assez réalistes. Les Anglais s'appuient sur une bonne infanterie, mais une mauvaise cavalerie, à l'inverse des Français. On trouve

RENCONTRE

COSSACKS 2

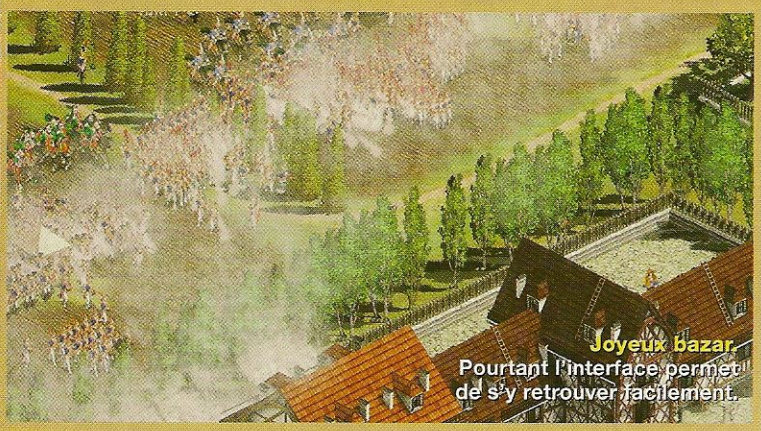
Pas touche !
Ces grandes villes ne vous appartiennent pas, elles font partie du paysage, avec les contraintes de déplacement que cela implique.

également d'autres nations : la Prusse, l'Autriche, la Russie et même l'Egypte. Là où Cossacks II se démarque des autres jeux de stratégie, c'est que l'on sait pourquoi on envahit telle région plutôt qu'une autre. Elles possèdent toutes une ressource en grande quantité : fer, charbon, or, nourriture, bois, pierre... Chacune pourra vous permettre de lever certains types d'unités.

Or, aucun pays ne possède toutes les ressources nécessaires pour lever des troupes hétérogènes et donc complémentaires. Le but est clair : envahir le voisin ! Une fois la petite escapade à l'étranger terminée, on est en guerre, mais si la cible a bien été choisie, la levée des troupes bénéficie d'une certaine souplesse et l'on peut cumuler fantassins, artillerie et cavalerie. Il s'agit maintenant de défendre au mieux la nouvelle conquête. On peut renforcer les défenses du pays, sur trois niveaux de qualité, chaque "blindage" coûtant plus cher que le précédent. Pas de doute, ça sent bon le Rise of Nations amélioré, avec des liens plus marqués entre la carte du monde et les parties proprement dites. L'ensemble est très harmonieux.

En fonction de vos victoires et des ressources occupées, vous privilégierez une plus grande efficacité sur le champ de bataille ou dans votre économie. Par exemple, avec beaucoup d'or, vous pourrez aller sur le Global Market pour y acheter une contrée. Cette opportunité ne se présentera que rarement, cela coûte très, très cher. D'un autre côté, vous ne vous fâchez avec personne. Mais la philosophie du jeu apparaît davantage sur le terrain que dans les menus. Il serait en effet dommage de pouvoir afficher 64 000 unités à l'écran uniquement pour être face à un Risk réduit à l'Europe !

Fumée réaliste. Et pour cause. Les développeurs ont passé de longs moments à faire exploser des pétards pour saisir la diffusion de la fumée !



Joyeux bazar. Pourtant l'interface permet de s'y retrouver facilement.

Face-à-face. Deviendrez-vous héros national ?

Souvenez-vous ! Dans le n°160 de Gen4...

Dans le n°160 de Gen4 tombaient les premières infos. Nous vous montrions de nombreuses images de la reconstitution de Borodino. Plus de mille figurants jouaient le rôle de Français, de Russes, de Prussiens... Les images filmées serviront à la cinématique d'intro mais aussi aux incrustations vidéo. Chaque ordre (avancer en colonne, utiliser la route, recharger, attaquer) se verra illustré dans une petite fenêtre en bas de l'écran.

Mais c'est lorsque deux armées s'affrontent que cela devient fascinant. Tout d'abord, les décors – magnifiques ! – ont une grande importance sur le gameplay. Etre sur une colline vous donne un certain avantage, faire marcher vos troupes sur une route vous permet d'obtenir un bonus de vitesse dans les déplacements. La traversée d'un village ou d'une ville vous fait perdre un temps fou. La maîtrise de tous ces paramètres vous permettra d'exceller à Cossacks II.

La qualité des troupes a également une grande importance et historiquement, c'est réaliste. GSC a été jusqu'à étudier la physique des balles et des boulets de canon (les rebonds, notamment) de l'époque pour obtenir un réalisme accru dans les combats. Difficile de trouver un jeu plus respectueux de l'époque et de l'épopée napoléonienne !

Le mode Skirmish sera légèrement différent pour des parties plus rapides. Deux ressources seront au rendez-vous, le bois et la pierre. Le but sera d'occuper le terrain en capturant des villages. Ces derniers apportent en effet toutes les ressources nécessaires à la création de nouvelles troupes. Elles se produisent un peu comme dans American Conquest. Les mécanismes du jeu restent à peu près similaires, mais les parties bénéficient d'un dynamisme accentué qui permet de se concentrer sur les combats.

Ajoutez à cela six batailles historiques et vous comprendrez qu'il y en aura pour tous les goûts.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DEVELOPPEUR : GSC
GENRE : Stratégie
SORTIE : octobre 2004
SITE INTERNET : http://www.gsc-game.com

RENCONTRE

STALKER : SHADOW OF CHERNOBYL

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Si le jeu nous avait d'abord semblé un poil classique, finalement, il n'en est rien. Ce mélange de tous les genres sera hautement apprécié par ceux qui recherchent de l'originalité.

Hip, hip, hip... Uranium !

LA PREMIÈRE FOIS QUE NOUS AVIONS VU STALKER, C'ÉTAIT UN SHOOT. LES GENS DE GSC DÉVELOPPAIENT LE MOTEUR GRAPHIQUE, LE MOTEUR PHYSIQUE, LE CONTENU... LES DEUX PREMIERS CHANTIERS ÉTANT TERMINÉS, PRÉPAREZ-VOUS À DES RÉVÉLATIONS !

2010. Quatre ans après une deuxième explosion à Tchernobyl, il est désormais possible d'entrer dans La Zone, avec toutes les précautions qui s'imposent. Les volontaires pour ce genre d'aventure sont motivés par des objectifs variés. Ils sont scientifiques, soldats ou "Stalkers", sortes de chasseurs de primes en quête d'anomalies dues à l'irradiation. L'atmosphère est devenue très étrange, instable, des poches de gaz se forment dans l'air, des objets possèdent désormais des propriétés inconnues. Si les Stalkers récupèrent ces objets, ils peuvent envisager les revendre à des multinationales et en tirer un bon prix. Tchernobyl devient un formidable vivier de bizarreries en tout genre dont

RENCONTRE

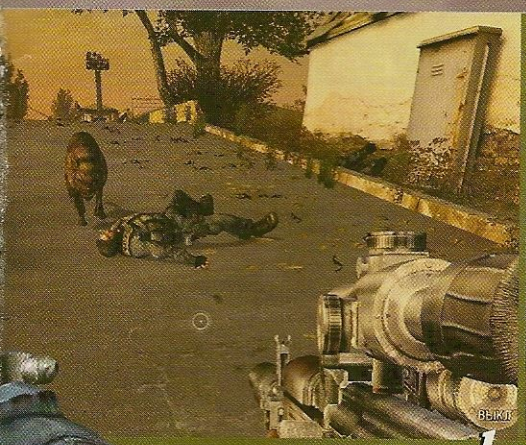
STALKER : SHADOW OF CHERNOBYL

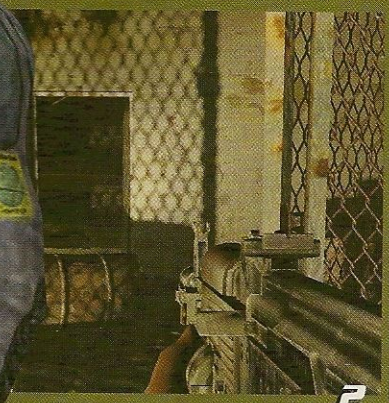
certains n'hésitent pas à exporter les objets. Mais n'oublions pas que cela reste un jeu ! La réalité est bien plus cynique. Il suffit de consulter le site de la CRIIRAD pour s'en rendre compte (www.criirad.com).

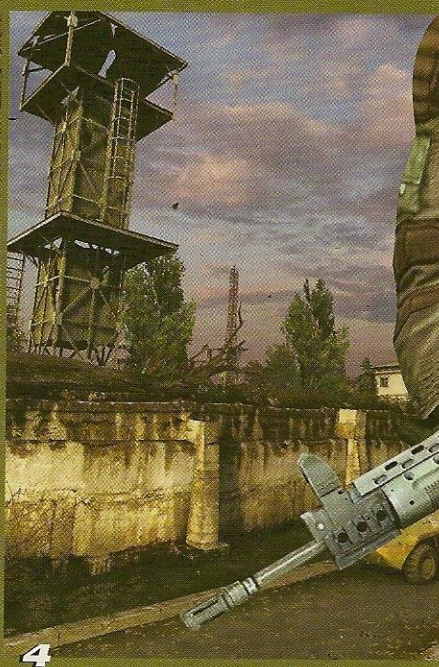
Vous êtes vous-même un Stalker et évoluerez dans La Zone, liant amitié avec certains "confrères", appartenant à certains clans et ce, d'une façon totalement libre. Les 30 kilomètres carrés autour de la centrale ont été parfaitement reconstitués. Cela inclut la forêt morte, la ville de Pripiat, dont la grande roue est toujours dressée depuis 18 ans, ainsi que la zone de la centrale, bien entendu. Au hasard de vos pérégrinations, vous ramasserez des objets que vous irez vendre à des NPC spécialisés. Vous aurez alors la possibilité d'acheter un meilleur matériel et d'aller plus loin dans vos déplacements, vous approchant ainsi des réacteurs. Oui mais voilà, si la zone est parfaitement ouverte géographiquement, elle ne l'est pas tout à fait au niveau des adversaires. Ce check-point sera impossible à passer sans vous débarrasser des gardes.

Le chef produit qui vient de pondre une nouvelle version de son code semble redouter qu'en courant, le jeu ne devienne instable. Le voilà qui rampe à travers les herbes, comme si ces trois gardes allaient le décourager. J'ai envie d'en voir plus, de découvrir ces lieux. J'ai déjà abattu trois gardes, il n'y a pas si longtemps, ça se passait sur des petites îles où un savant fou fabriquait une armée de monstres biologiquement modifiés. Mais Stalker n'est pas Far Cry, et c'est là que l'on découvre l'aspect infiltration de la chose. Depuis des mois, tout le monde ne voit en Stalker qu'un shoot bourrin. Il n'en est rien : c'est de l'infiltration à ciel ouvert où l'on se cache en permanence.

Quand on tire dans Stalker, il faut être sûr de soi. L'IA est telle que l'erreur n'est pas de mise. Elle paraît sans faille et semblerait même devoir être revue à la baisse. Les adversaires voient trop et entendent trop. Quand ils vous tirent dessus, deux balles suffisent à vous coucher. Seules, des trousses de soins très rares vous ramènent à une notion de gameplay. Face à ce titre,







1 **Pitbull.** Blessé, il devient agressif.

2 **DX9.** Matez les ombres sur le mur.

3 **Vous qui êtes aux cieux...** Profitez bien du spectacle !

4 **Infiltration.** Malgré les patrouilles qui rodent.

j'ai vraiment eu l'impression d'avoir affaire au jeu le plus difficile de l'année. Car une fois de plus, l'Intelligence Artificielle est très pointue. Quand plusieurs ennemis sont à vos basques, ils évoluent en ligne, prudemment, dans le but bien sûr de vous débusquer.

Stalker peut donc s'apparenter à une infiltration très réaliste. Avec une approche résumant la quintessence des jeux de rôle (être ami ou pas avec certaines factions, l'inventaire, les ventes, des missions...), et une histoire bien plus sophistiquée que celle des traditionnels jeux d'aventure. L'an dernier, on m'avait parlé d'un savant fou. Je n'ai pas eu plus de précisions cette année, mais il n'est pas complètement absurde de le relier à la deuxième partie du jeu. Bien sûr, il est parfois obligatoire de faire des victimes pour avancer. Ce n'est qu'à ce moment-là que nous pouvons évoquer l'idée de FPS. Et encore, ce serait un FPS lui aussi extrêmement réaliste.

Au final, nous sommes face à quelque chose de véritablement nouveau, d'audacieux et à la réalisation parfaite. Grâce à une savante combinaison de gameplays, piochés ça et là dans tous les jeux, Stalker a-t-il les épaules assez larges pour nous offrir un tout nouveau genre ? Euh... C'est peut-être lui prêter des ambitions qu'il n'a pas... Une chose est sûre : il est tellement riche qu'il ne ressemblera à aucun autre titre. Et ça, c'est déjà énorme !

Léo de Urlevan

EDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : GSC
GENRE : Action
SORTIE : hiver 2004
SITE INTERNET : http://www.stalker-game.com

CONSOLES

LES NOUVELLES PORTABLES

UNE RUBRIQUE CONSOLE UN PEU PARTICULIÈRE CE MOIS-CI. NOUS ALLONS FAIRE LE TOUR DES NOUVELLES CONSOLES PORTABLES. LA QD DE NOKIA EST DÉJÀ LÀ ET, À LA FIN DE L'ANNÉE, S'ILS TIENNENT LEURS PROMESSES DE L'E3, NOUS VERRONS SONY ET NINTENDO NOUS OFFRIR (FAÇON DE PARLER) LES LEURS.

Nokia frappe le premier

A tout seigneur tout honneur. Nokia est le premier à avoir sorti la sienne de sa poche, c'est donc à lui que revient le plus de place ici. Avant de faire des gros plans sur la PSP et la DS dans d'autres numéros, voici donc la N-Gage QD ("Quality and Design" s'il vous plaît !) sous tous les angles.

Fort du non-succès de sa première console-enclume, Nokia récidive avec une version light. Light à plusieurs points de vue. Le premier, le plus marquant, c'est la taille. Plus petite, plus arrondie, la QD tient mieux en main. On retrouve le même nombre de touches que sur la première génération, mais celles-ci sont plus resserrées et plus petites, ce qui en rend certaines moins accessibles.

Qu'importe ! Les jeux n'en utilisent de toute façon que deux en général, bombées et bien plus préhensibles. La qualité de l'écran est meilleure, les jeux apparaissent beaucoup plus lumineux. La QD est compatible avec tous les anciens titres disponibles. Son autonomie a été revue à la hausse, on peut enfin dépasser une journée en utilisation téléphone + console sans recharger !

Que tous ceux qui se moquaient des (du ?) possesseurs de N-Gage remballent leur sourire en coin ! Désormais, on ne téléphone plus sur la tranche mais sur la face de l'appareil. Plus discrètement mais toujours aussi salement puisque l'écran s'en retrouve couvert de miettes de chips. On peut aussi changer de cartouche quand bon nous semble et, dans la boîboîte, on trouve une fausse carte SIM pour booster la bébête. Cela faisait cruellement défaut à la première qui en demandait une vraie pour démarrer.

On regrettera le menu, avare en couleurs, et le fait qu'elle ne soit plus tribande. Mais le jeu prime avant tout et quoi que vous en pensiez, sachez que cela fait maintenant un an que Tony Hawk hante pendant au moins une heure tous les jours mes voyages en transport en commun.

Cette plate-forme est une vraie console de jeu et la QD est à même de ravir pas mal d'entre vous. Surtout si vous changez de téléphone prochainement. Et même si vous en avez déjà un ! Non mais des fois ! Son prix : 199 euros environ hors abonnement !

Jérôme

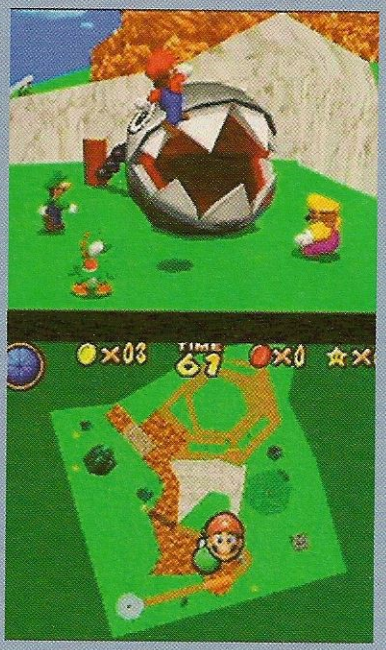
Double écran

Nintendo a pris tout le monde de court à l'E3 en dévoilant au dernier moment sa console mystère. Effectivement, la DS a deux écrans. De la forme d'un Game&Watch épais, elle semble de prime abord un peu massive. Il faut dire qu'elle regorge de trouvailles. La présentation n'a pas manqué de soulever des "Ohh !!!!!!!" et des "Ahhhhhhhh !" à un public conquis d'avance (c'est quand même Nintendo). Tout d'abord, sa technologie. Un écran, celui du bas, est tactile. Vous pouvez donc tracer avec le stylet ou carrément écrire. Au centre de la machine, deux processeurs qui délivrent une puissance légèrement supérieure à celle d'une N64.... chacun. D'après ses concepteurs, elle oriente le gaming vers des concepts novateurs. Nous avons pu voir un Metroid, un Mario et d'autres applications très intéressantes comme un chat (la discussion en ligne, pas l'animal). Car ce bijou possède un mode de connexion sans fil pour jouer à 4 jusqu'à 30 mètres, mais il est surtout WiFi ! Vous imaginez un Mario Kart mondial qui tient dans la poche ? Moi, oui ! Dernier détail, et non des moindres : elle accepte aussi les jeux GBA !!!

Grand écran

A constructeur différent, politique différente ? Quand Nintendo veut explorer l'inconnu, Sony lui enfonce le clou en dévoilant ce que tout le monde appelle déjà la PS2 portable. Large écran, large console du coup, avec, il faut le reconnaître, une puissance de feu phénoménale. Ici, c'est du concret. Elle sera là pour Noël, du moins au Japon, et le catalogue devrait suivre tant le rendu final fait penser à de la PS2. La console est elle aussi WiFi et ses petits disques contiennent plus d'un Go. Assez fragile à première vue, contrairement à la DS, elle est surtout plus réussie esthétiquement. A vrai dire, on dirait une Lynx, plus "transportable que portable", pour reprendre les commentaires de l'époque. Que le match commence !

SUPER MARIO 64x4



Plus proche d'une démo technique que d'un jeu qui est en développement, ce nouveau Mario est axé multijoueurs. Sorte de "Capture The Flag" à quatre et sans fil, il permettait en fait de se rendre compte de l'utilité du deuxième écran. Une carte très pratique et une vision élargie sont autant de possibilités offertes par le design choisi par Nintendo. L'occasion pour votre testeur si dévoué de prendre une déculottée par Miyamoto lui-même. Rien que ça !

THE SIMS : BUSTIN'OUT

Les Sims, vous connaissez... Les plus réfractaires d'entres vous seraient bien inspirés de faire un détour par la N-Gage, puisque ce titre comprend un gameplay légèrement différent de la version PC. Eh oui, ici, il sera en effet question d'ameublement mais aussi de mini-quêtes à remplir bien plus sympa que l'habituelle chasse au travail et discussion forcée. Et y'a plein de bonnes idées comme les petits dans le Nokia qu'on peut acheter.

APE ESCAPE

Ce n'est sans soute pas le jeu le plus spectaculaire de la PSP, mais c'est le plus abouti et le seul jouable à l'E3 2004. Il permet de se rendre compte de l'ergonomie de la console, bonne, et de la qualité de son écran, excellente. Coloré, vif, le jeu est au niveau des premières productions PS2, ce qui présage le meilleur pour l'avenir de la PSP. Socrates se voit déjà avec la sienne jouant à Winning Eleven...

HORS JEUX

Blockbusters

L'ÉTUDE DU PROFESSEUR JOHNSON, UNIVERSITÉ DU MASSACHUSETTS, EST FORMELLE : "*85 % DES GENS SE FOUTENT COMPLÈTEMENT DE MES ÉTUDES*". ALORS CE MOIS-CI, PLACE AUX POIDS LOURDS.

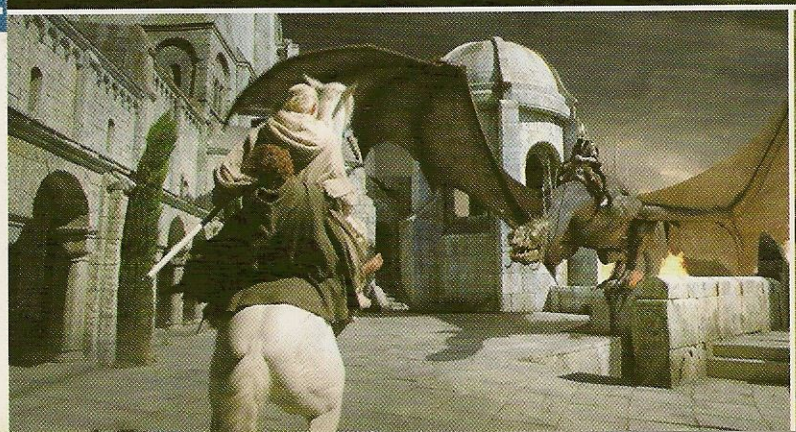
>> DVD

Apothéose

Autant vous prévenir tout de suite, cette édition de la conclusion du *Seigneur des Anneaux* est destinée aux impatients. Comme pour les deux premiers volets, il y aura un coffret Collector de quatre disques, avec un montage différent. Pour le moment, concentrons-nous sur ce que nous avons...

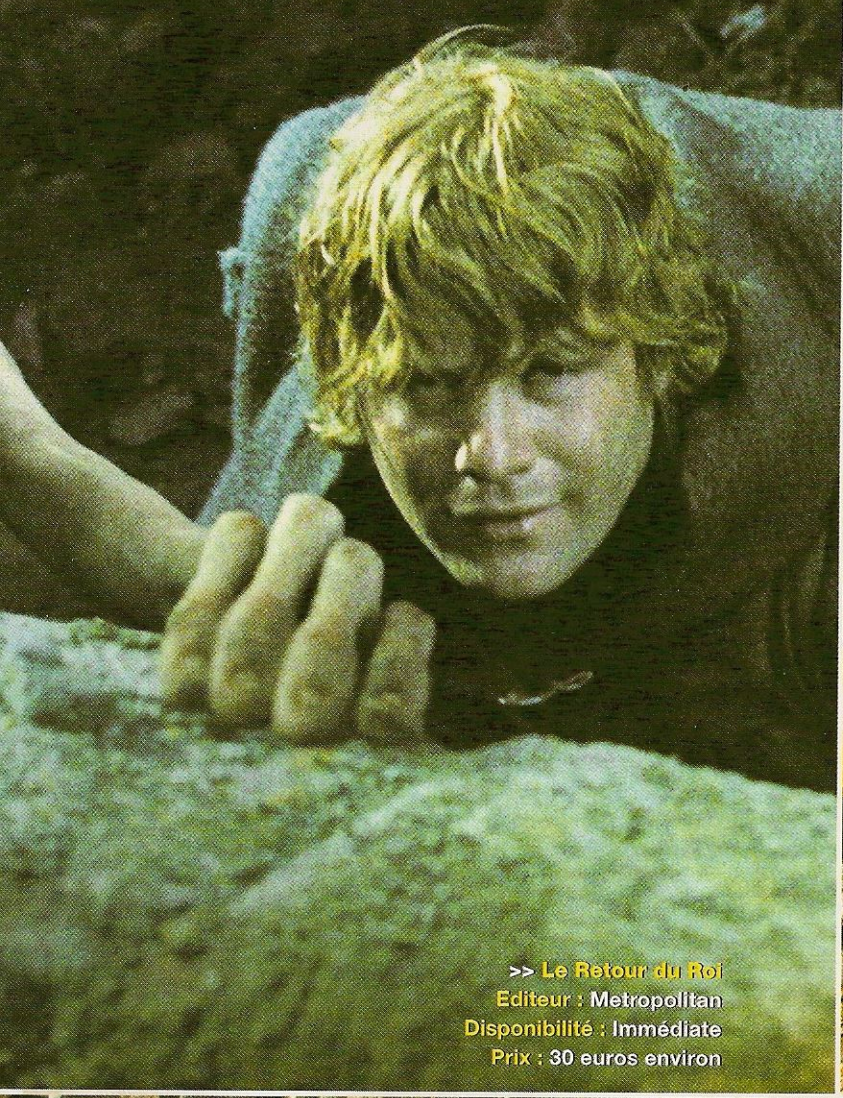
Le premier disque contient bien entendu le film, plus de trois heures de bonheur total, de batailles enragées et de réelles émotions. Des personnages tous plus charismatiques les uns que les autres. C'est tout simplement somptueux, un chef-d'œuvre. Et quand la technique est au service d'un tel monument, on se régale. Les couleurs s'avèrent bien plus éclatantes, les contrastes plus marqués. On pouvait s'y attendre, on a vu les deux premiers films sur les disques, mais c'est toujours surprenant. On se dit qu'on va regarder le film en deux fois, car il est déjà tard. Un peu plus de trois heures après, les yeux rougis par le spectacle, on maudit Jackson et toute sa clique car il ne nous reste que deux heures à dormir. Le son n'est pas en reste. En 5.1, Aragorn n'a pas à rougir à côté d'un soldat Ryan. Epoustouflant, en permanence, que ce soit dans les charges à cheval ou dans des moments plus calmes.

Le deuxième DVD contient l'ensemble des bonus et des documentaires assez ternes quand on se remémore le contenu des éditions précédentes. Tout commence par "La vision d'un metteur en scène". Au départ, cela ressemble à un parallèle entre la quête de Peter Jackson et celle de Frodon. Et finalement, on se dirige vers quelque chose de très académique pendant 23 minutes. Vient ensuite "L'itinéraire d'un réalisateur" tellement similaire au premier reportage qu'il en reprend des passages. On retiendra cependant l'amitié solide et authentique de Jackson et des acteurs. Touchant !

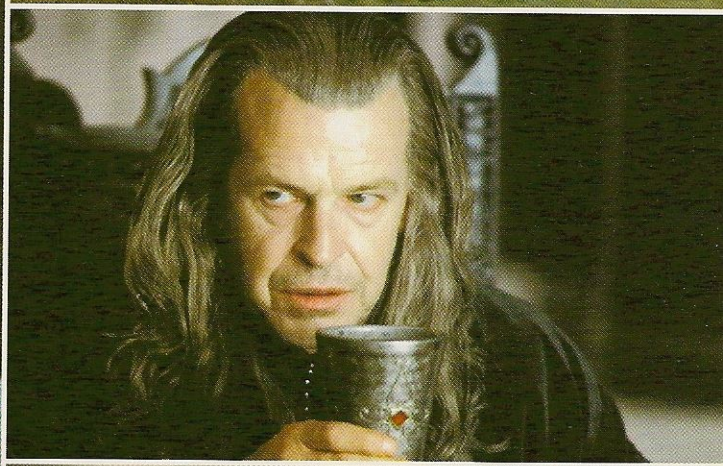


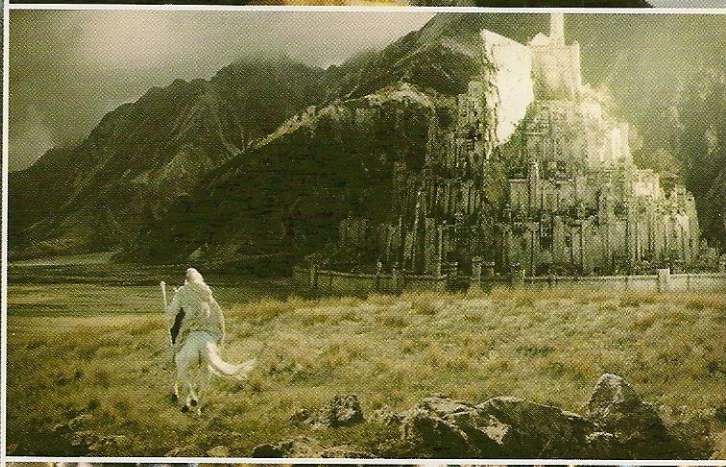
Vient ensuite un documentaire assez atypique. Réalisé par le *National Geographic*, il s'emploie à comparer chacun des personnages de la trilogie avec des célébrités. Voilà qu'Aragorn devient Roosevelt, et Gandalf, le conseilleur d'Elisabeth II ! Un contre-pied total à un reportage de l'édition Collector de *La Communauté* ! On y apprenait que Tolkien refusait que l'on voie dans son œuvre une métaphore de la société. Enfin, les classiques bandes-annonces sont de la partie, ainsi que des featurettes. Bref, en deux heures, tout est plié. Cette édition brille surtout par le film, bien évidemment, et nous n'allons pas bouder notre plaisir. Mais tout le monde sait qu'une nouvelle édition va pointer le bout de son nez avant la fin de l'année. Des rumeurs font état d'un montage de plus de... quatre heures ! Mais nous vous en reparlerons le moment venu...

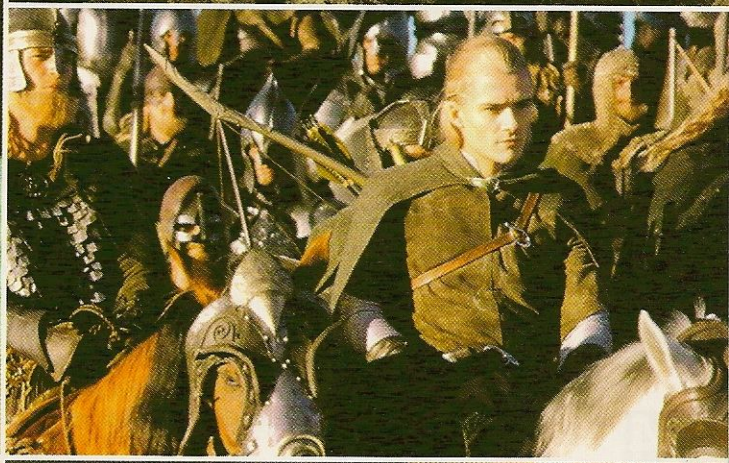
Léo de Urlevan

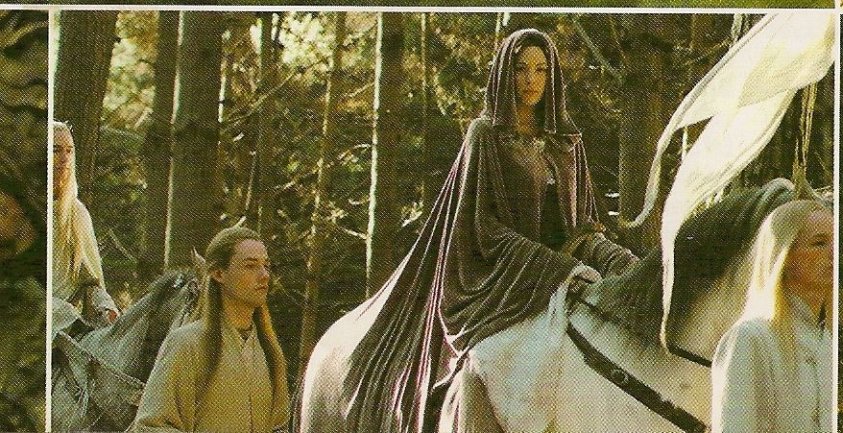


>> Le Retour du Roi
Editeur : Metropolitan
Disponibilité : Immédiate
Prix : 30 euros environ









>> DVD

Kill Bill : Volume 1

>> Kill Bill : Volume 1
De : Quentin Tarantino
Editeur : TF1 Video
Prix : 25 euros environ
Disponibilité : immédiate

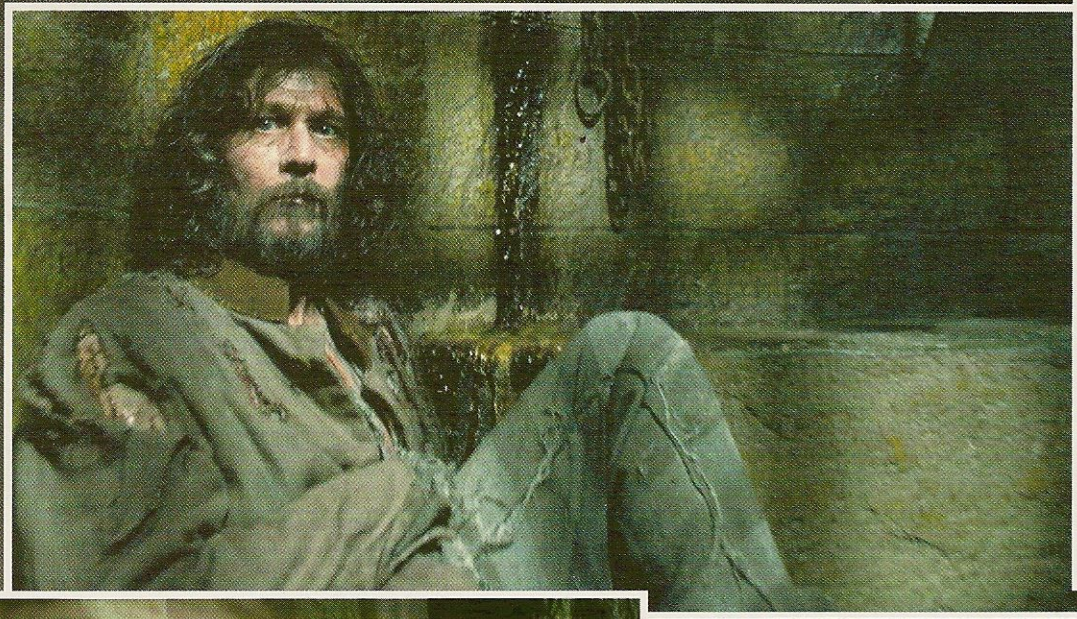
Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore l'histoire (il y en a encore, paraît-il), voici une petite remise à niveau. Black Mamba (Uma Thurman) décide de quitter l'équipe de tueurs à laquelle elle appartenait : le Détachement International des Vipères Assassines, dirigé par un certain Bill. Mais celui-ci ne l'entend pas de cette oreille et la tue lors de son mariage, ainsi que toutes les personnes présentes à cette funeste cérémonie. Seulement, Black Mama s'en tire miraculeusement. Elle décide alors de venger son mari et l'enfant qu'elle attendait en supprimant tous les membres de l'équipe. Sans oublier son chef, bien sûr, Bill.

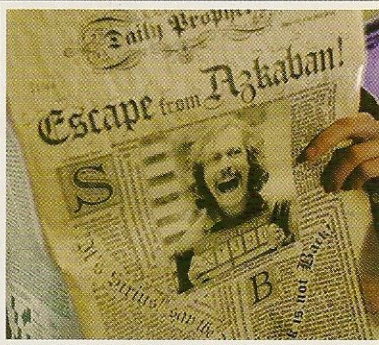
Ecrit par Quentin Tarantino en collaboration avec Uma Thurman, source d'inspiration majeure de ce film flamboyant, Kill Bill fourmille de références de films et de séries. Certaines sont présentées dans le making-of de ce double DVD, qui montre également les relations qu'entretient le réalisateur avec toute son équipe (acteurs, producteurs, musiciens...). Il ne met malheureusement pas assez l'accent sur le tournage lui-même. On peut aussi noter une absence d'allusion au manga.

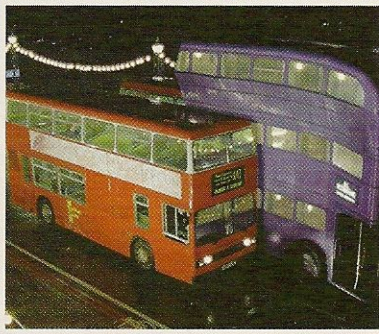
De plus, comme dans la plupart de ces DVD, aucun commentaire audio sur le film n'est présent. Les fans auraient pourtant bien aimé en avoir un de Tarantino himself. Cependant, ce coffret de deux DVD est fourni avec un livret qui comprend un résumé du film, une note de production, une biographie et une rétrospective de la filmographie de Quentin. Et si la note de production est très décevante (elle ne reprend en fait que les informations du making-of), la biographie est en revanche beaucoup plus intéressante. Pour les fans, sachez également que la scène en noir et blanc d'Uma se battant contre "les masqués" est proposée en couleurs dans la version asiatique non censurée du film. **Bref, si les bonus ne répondent pas** vraiment à nos attentes, le film et la qualité de ses images rendent ce DVD indispensable. "*Ne cherchez pas à comprendre !* dit lui-même Tarantino. *Laissez-vous porter par les vagues de sang !*". Maintenant, faudrait-il attendre l'arrivée du coffret des deux volumes pour avoir droit à un bijou, du même calibre que le magnifique *Reservoir Dogs* (numéro précédent) ? A vous de voir !

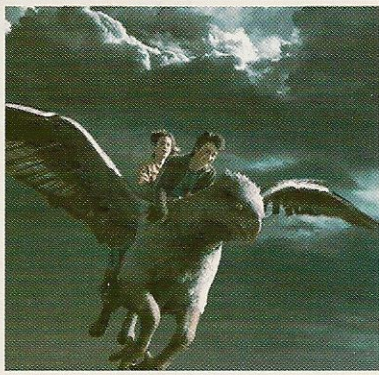
Charlie Lepot

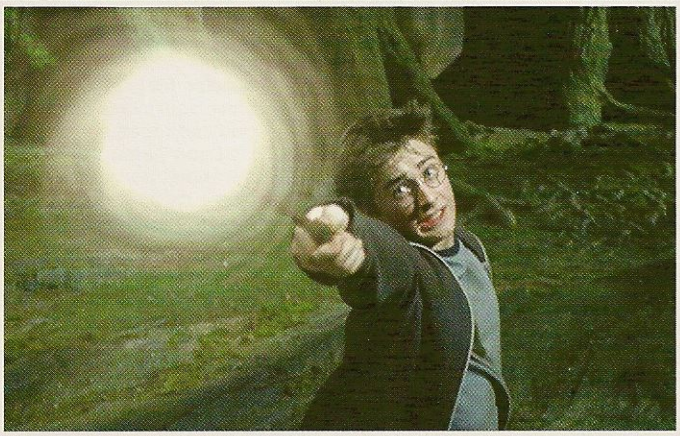
Harry Potter & le prisonnier d'Azkaban

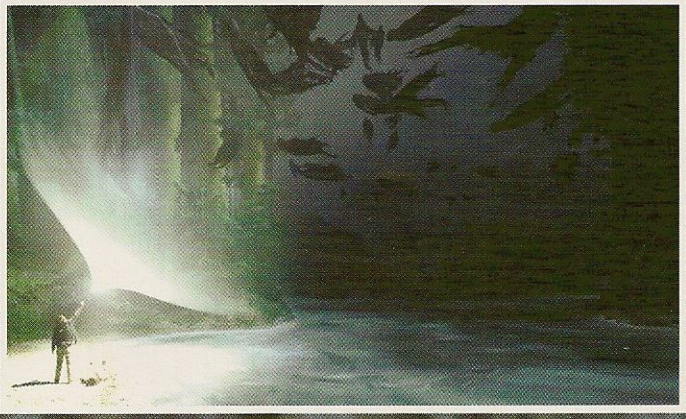












Jusqu'à il y a encore quelques jours, je pensais que les meilleurs produits dérivés d'Harry Potter étaient les Lego. Les jeux sont corrects pour une licence, mais les deux premiers films furent deux déceptions. Trop fidèles aux livres et un roman n'est pas un scénario. Bref, le rythme étrange et les mômes un peu têtes à claque. Le réalisateur précédent, à qui l'on doit quand même la série des "*Maman, j'ai raté l'avion (et mon film)*" se concentre sur la production. Alfonso Cuaron est aux commandes. Le résultat ? Le parfait complément du livre. Certains passages sont parfaitement ignorés (y'a qu'à lire le livre), le réalisateur se permet de rajouter de l'humour, des scènes somptueuses. C'est comme s'il avait ôté des œillères à la caméra. On ne voit plus Poudlard mais ses merveilleux environs. C'est magnifique. Pour notre plus grande surprise, les mômes jouent merveilleusement bien, et prennent leur histoire en main. Leur nouvelle garde-robe (jeans, baskets, t-shirts, sauf pendant les cours) les rend moins "has been". D'un coup de baguette magique, Cuaron rend cet univers vivant et crédible.

Léo de Urlevan

>> **Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban**
Editeur : Warner
Dans les salles actuellement

SELECTION

Des jeux à la carte

Ce mois-ci, il y en a pour tous les goûts : de l'infiltration, du management, de l'action, de la stratégie, du jeu de rôle. Faites votre choix !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Dark Project : Deadly Shadows	58	91
Cycling Manager 4	64	89
Chaos League	72	79
Gorky	76	77
SpellForce : Breath of Winter	80	76
Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban	68	75
True Crime : Streets of L.A.	70	72
Shrek 2 : The Game	74	65
Warlords Battlecry III	78	65
War ! Ages of Imperialism	81	45

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

Je ne m'en lasse pas. Au point que je ne délaisse mon écran que pour m'installer devant ma télé pour voir Zizou conduire la France à la victoire. Mon but : faire perdre le Tour de France à Lance Amstrong. Enfin !

SOCRATES
>> Cycling Manager 4

JEU DU MOIS

Les jeux d'infiltration me plaisent, mais j'ai tendance à très vite les oublier. Mais je passerai sans doute une partie des vacances sur ce jeu, tant son gameplay est agréable. Son absence totale de linéarité en fait un jeu d'infiltration à part.

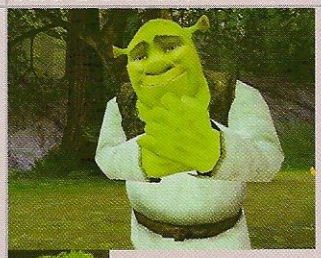
LÉO
>> Dark Project : Deadly shadows

JEU DU MOIS

La nostalgie de LA. Avec Léo, on a refait nos balades favorites. Olive Street, le Los Angeles Athletic Club, Santa Monica... Peu importe, dès la deuxième mission, le jeu vous laisse les clefs de la ville.

JÉRÔME
>> True Crime

JEU DU MOIS



Dans la fable de Jack et le Haricot Magique, le gamin fuit l'ogre à grandes enjambées. Quel bonheur de voir un éditeur réconcilier le prédateur et sa proie le temps d'une balade champêtre. Ouaip !

STEF
>> Shrek 2

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

ACTION

... SIMULATION

1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Battle Engine Aquila

... RÔLE

1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

... AVENTURE

1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN

1 Breed
2 Unreal Tournament 2004
3 Counter-Strike : Condition Zero

... HISTORIQUE

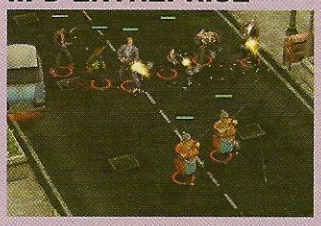
1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL

1 Far Cry
2 XIII
3 No One Lives Forever 2

GESTION

... D'ENTREPRISE



1 GangLand
2 Rollercoaster Tycoon 2
3 Zoo Tycoon

... SPORTIVE

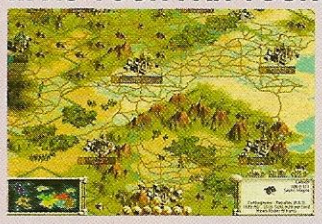
1 L'Entraîneur 2003-2004
2 Cycling Manager 4
3 LFP Manager 2004

... URBAINE

1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE

1 Ground Control 2
2 Blitzkrieg
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE

1 Sybéria
2 The Westerner
3 Sybéria 2

JEUX DE RÔLE

1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION

1 Toca Race Driver 2
2 Colin Mc Rae Rally 04
3 Flight Simulator 2004

OLDIES

1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT

1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS

1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS

1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

www.gen4.fr

ACTION

DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS

LE JEU

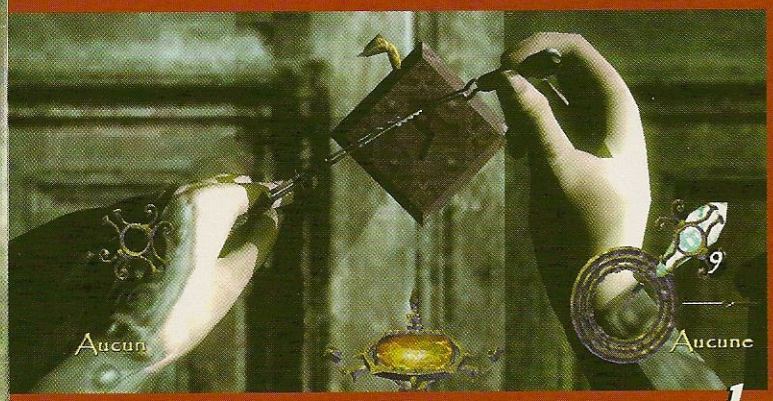
Commencez par oublier vos convictions morales et entrez dans la peau d'un voleur. Dérobez, cachez-vous, mentez et allez parfois jusqu'à tuer, même si ce n'est pas la philosophie du jeu.

Vivons heureux, vivons cachés !

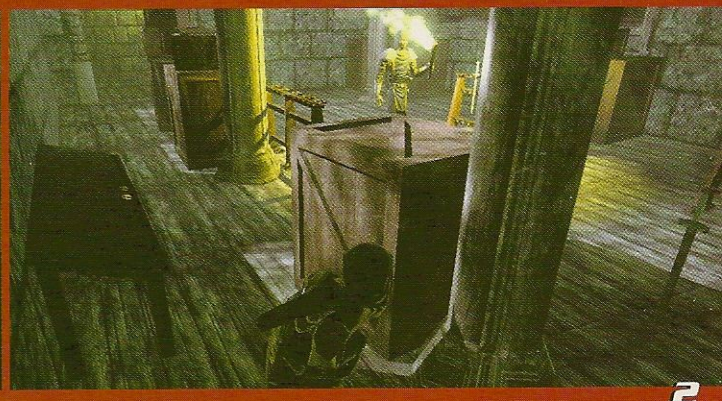
AVEC CE TITRE, IL FAUT PRENDRE SON TEMPS. S'IL EXISTAIT UNE COURBE DE "PLAISIR" EN FONCTION DU TEMPS PASSÉ SUR CE JEU, ELLE MONTERAIT CRESCENDO. METTEZ VOTRE CAGOULE ET ENFILEZ VOS MOCASSINS ! VOICI À L'HEURE ACTUELLE LE MEILLEUR JEU D'INFILTRATION...

ACTION

DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS



1


2

En voilà un scénario original ! Vous vous retrouvez dans la peau d'un certain Garrett. Profession ? Voleur dans un univers médiéval, à peine fantastique. Cela nous change un peu des sauveurs de l'humanité. Mais non, je ne vise personne. Cet ancien élève des gardiens (une faction assez trouble), se remet à travailler pour eux. Mais au fur et à mesure de ses larcins, il s'apercevra que les motivations de ses employeurs ne correspondent pas aux siennes. Garrett découvrira en effet des informations, les pièces d'un puzzle renfermant un immense secret que les gardiens tiennent absolument à taire. Des divergences vont naître et le héros coupera le cordon ombilical. Quelles sont donc les motivations de chacun ? Et quel est ce terrible secret ? Je me garderai bien de vous le dire tant l'histoire s'imbrique dans le gameplay, à chacune de vos missions. La motivation d'en découvrir un peu plus s'avère étroitement liée à ce scénario. Mais foncez, c'est un peu moins basique que de dessouder un caïd de la drogue ou désamorcer une charge nucléaire.

Dans chaque mission, vous devrez accomplir différentes tâches. Vos compétences, en fait, dépassent largement votre statut de voleur. Vous devrez entrer par effraction dans des demeures, par des portes ou des fenêtres, saboter, espionner, vous battre et parfois, assassiner. Un menu vous présente vos objectifs. Un petit détour par la carte vous permettra de jeter un coup d'œil au plan d'occupation des sols de la ville. Premier problème. La carte ne correspond pas tout à fait à l'idée que l'on se fait d'un cadastre actuel. En fait, elle n'est pas vraiment fidèle. Pour corser le tout, votre personnage n'apparaît pas en surimpression. Quand on a compris cela, on s'adapte. Vient ensuite le second problème. Les ennemis... Dans cet univers, votre visage est à peu près aussi connu que celui de Ben Laden. Votre photo s'affiche même sur tous les murs de la ville. Si un garde vous voit, il n'a qu'une idée en tête : vous donner une correction et vous mettre en taule. Une fois seulement. Si vous vous évadez et que vous êtes repris, c'est la pendaison.

1 Déstabilisant. Difficile au début, mais après, on arrive vraiment très bien à crocheter des serrures.

2 Complication. Ce garde possède une torche. C'est une source de lumière en mouvement qui gêne forcément votre progression.

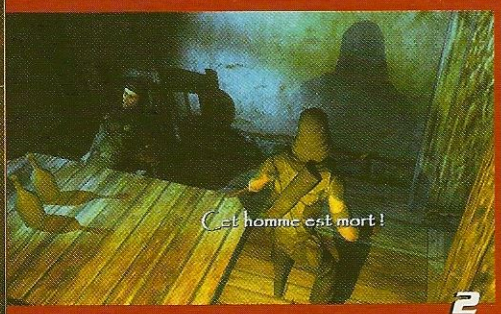
L'évasion de prison reste cependant un niveau intéressant, Donc, remplir un objectif ne revient pas simplement à aller d'un point à un autre mais d'user de toutes les ruses et diversions pour éviter les soldats. En tant que voleur, vous bénéficierez d'un "arsenal" tout particulier et il faut le dire, assez séduisant. Il est très important de jouer en respectant la philosophie du jeu. Ce n'est pas Far Cry ou Half-Life 2. Certes, on peut faire quelques pas, tomber sur un garde et le tuer à coups de dague. Cela fonctionne une fois, deux fois mais pas d'avantage. Tout ce jeu se pratique en finesse, ce qui s'avère un peu dommageable pour le rythme. Dans Dark Project, le but ultime est de faire le moins de victimes possible. Rappelons que vous êtes un voleur, pas un assassin et surtout que votre arme de combat rapproché est une dague, pas une épée comme tous les soldats.

S'investir dans Dark Project, c'est comprendre toutes ces contraintes et savoir les contourner. Alors, qu'as-tu donc dans ton panier, Garrett ? Une dague, donc. Une matraque, pour assommer les gens par l'arrière avec plus ou moins de succès. Il y a également des flèches de toute sorte. A eau, pour éteindre les bougies et éviter de se faire trahir par son ombre. Au gaz ou enflammées, pour blesser sérieusement les adversaires, à têtes larges pour les tuer très souvent en un coup ou bruyante pour faire diversion. Il y a aussi des gants d'escalade, objets essentiels dans certains niveaux, des mines pour piéger les soldats qui font leur ronde et des explosifs pour aveugler les ennemis et mieux les trucider après, ce qui est parfois obligatoire.

ACTION

DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS

1



2

3

4

Bien entendu, vous possédez également un passe-partout ! Certains coffres et certaines maisons sont fermés. De petites manipulations s'imposent parfois. Il faut parfois faire vite entre deux rondes. Ce n'est pas la meilleure phase de jeu mais le suspense atteint son paroxysme quand un garde passe régulièrement devant la porte. Bref, pour chaque situation, vous possédez l'objet adéquat. Mieux vaut user et abuser de son inventaire que d'engager le moindre combat. La sauvegarde rapide est heureusement là pour éviter les problèmes : c'est sans doute la touche que vous utiliserez le plus souvent tant le jeu est difficile.

Maintenant, parlons technique ! Le jeu a été testé sur une bécane à configuration honorable, sans plus. C'est extrêmement fluide, les textures sont magnifiques et les ombres véritablement époustouflantes. En plus, comme elles sont intrinsèquement liées au gameplay, ça tombe bien. Mais j'ai pu lire, par-ci par-là, que le jeu était hideux. Quel est donc ce mystère ? La réponse est dans la carte graphique. La vôtre tire-t-elle partie des fonctionnalités de DirectX9 ? Si c'est le cas, vous allez vous régaler. Sautez sur la table, bougez le lustre (composé de plusieurs bougies) et les ombres de la salle vont se mettre à danser... Impressionnant ! Dommage que les textures ne soient pas un peu plus fines.

Les villes sont gigantesques mais le rendu n'est pas ce qu'il y a de plus photoréaliste. Dommage, car l'harmonie avec l'ensemble des effets de lumière ne s'avère pas en adéquation. C'est la même chose pour les personnages, on les aurait aimés un peu plus "halflafiens" avec des expressions faciales plus convaincantes. En revanche, le moteur physique se rapproche quelque peu de Havoc, avec beaucoup moins d'éléments mobiles du décor cependant. Mais quand on déplace un corps sur ses épaules et qu'on le place à l'abri des regards indiscrets, la forme du corps épouse bien souvent le rebord des murs.

Le gameplay se voit par ailleurs enrichi par ce moteur. Imaginez-vous en train d'effleurer un meuble où se rangent les épées. D'un seul coup, patatras, tout tombe... Inutile de dire que les gardes stationnés près de l'armurerie ne tarderont pas à rappliquer dare-dare. Vous aurez alors gagné le Garrett Lagaffe d'or et serez sans doute bon pour un chargement rapide. Mais le meuble qui vibre et les épées qui tombent possèdent une bonne inertie.

Passons maintenant à la difficulté ! Aïe aïe aïe ! C'est super chaud. Tout d'abord, le jeu est assez peu linéaire même si dans un premier temps, on se cantonne aux objectifs des missions. Un nouveau chapitre vous plonge dans une demi-douzaine de cartes, avec plein de soldats.

5

6

7

8

1 Hantise. Ce genre de salle pleine de vitraux constitue un calvaire pour Garrett.

2 Je plaide coupable. Pourvu que le reste de la garnison ne s'en aperçoive pas trop vite.

3 Bien conçus. Les niveaux recèlent de planques de ce genre.

4 Rigidité cadavérique ? Ou modèle physique un peu léger ? En général, c'est tout de même correct.

5 Utilisables. Les objets qui deviennent bleus peuvent être activés.

6 Ouf ! Les taches de sang n'éveillent à aucun moment l'attention des ennemis.

7 Sam, je suis Sam. Le camouflage des corps est vital.

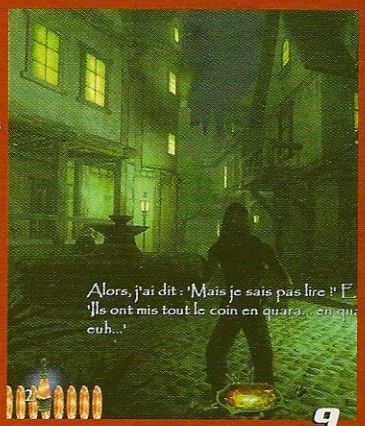
8 Repérage. Les corps sont considérés comme des objets.

9 Même les murs ont des oreilles. Toutes les conversations entendues sont utiles.

10 Nouvelles technologies ! Cela se déroule avant de posséder les gants d'escalade.

PREMIÈRE OU TROISIÈME PERSONNE ?

Dans cet opus, les deux sont possibles. J'ai toujours une petite préférence pour la troisième personne. Déjà, on admire la beauté du personnage. Mais ça ne s'arrête pas là. Lorsque l'on est adossé à un mur, on peut voir le couloir et d'une manière générale, une partie supplémentaire de l'environnement... Ne méprisez cependant pas la vue à la première personne, elle est utile lorsque l'on est collé contre un mur et qu'il faut effectuer une action, comme tirer une flèche.



9

10

Avant d'accomplir les objectifs, il faut repérer tous les gardes, avancer à pas de loup, histoire de se familiariser avec l'environnement et d'entrer vraiment dans la partie efficace de la mission. Se faire repérer exige presque à chaque fois le retour à une ancienne sauvegarde. Bref, on évolue doucement. Et c'est dommage pour le rythme.

Imaginez un point A et un point B ! Entre les deux, trois gardes. Pour chacun d'entre eux, il existe une astuce pour les contourner. Ça prend à chaque fois du temps, Garrett n'est pas Carl Lewis. Imaginez que plusieurs objectifs vous obligent à passer par ces deux points. Automatiquement, on se dit : *"comme j'aimerais bien prendre un AK47 et m'en débarrasser"*. Oui mais voilà, ce n'est pas la philosophie de ce titre. Il faut donc les contourner. Rassurez-vous : il y a souvent des passages secrets. Mais le rythme s'en ressent. Enfin, pour la durée de vie, on atteint la perfection.

Plus qu'un jeu, un univers... J'ai déjà dû dire ça pour Deus Ex : Invisible War, je pense. Ce n'est pas un hasard : Warren Spector est en effet à l'origine du projet. On est encore en face de quelque chose d'immersif et fascinant. On se concentre sur ses objectifs et voilà qu'au détour d'une rue, on intercepte une conversation. On épie, on écoute dans l'ombre, en s'approchant (les sons s'intensifient en fonction de la proximité, ce n'est pas nouveau mais la réalisation est sublime). Et c'est parti pour une nouvelle mission.

Divers challenges brisent le rythme et on se prend au jeu de Garrett. L'univers est cohérent, le scénario, riche, le gameplay, très correct. Le meilleur épisode de la série.

Léo de Urlevan

DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Ion Storm
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	25 juin 2004
SITE :	www.thief3.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 4 à 1,5 GHz ; 256 Mo de RAM ; 3 Go sur le disque dur

☺
- Un univers d'exception
- Optimisé DirectX 9
- Un jeu intelligent

☹
- Le rythme
- La difficulté
- Quand même super sombre

CLASSEMENT

GRAPHISME	89
SON	93
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	96
DURÉE DE VIE	94
MULTIJOUEURS	–

91

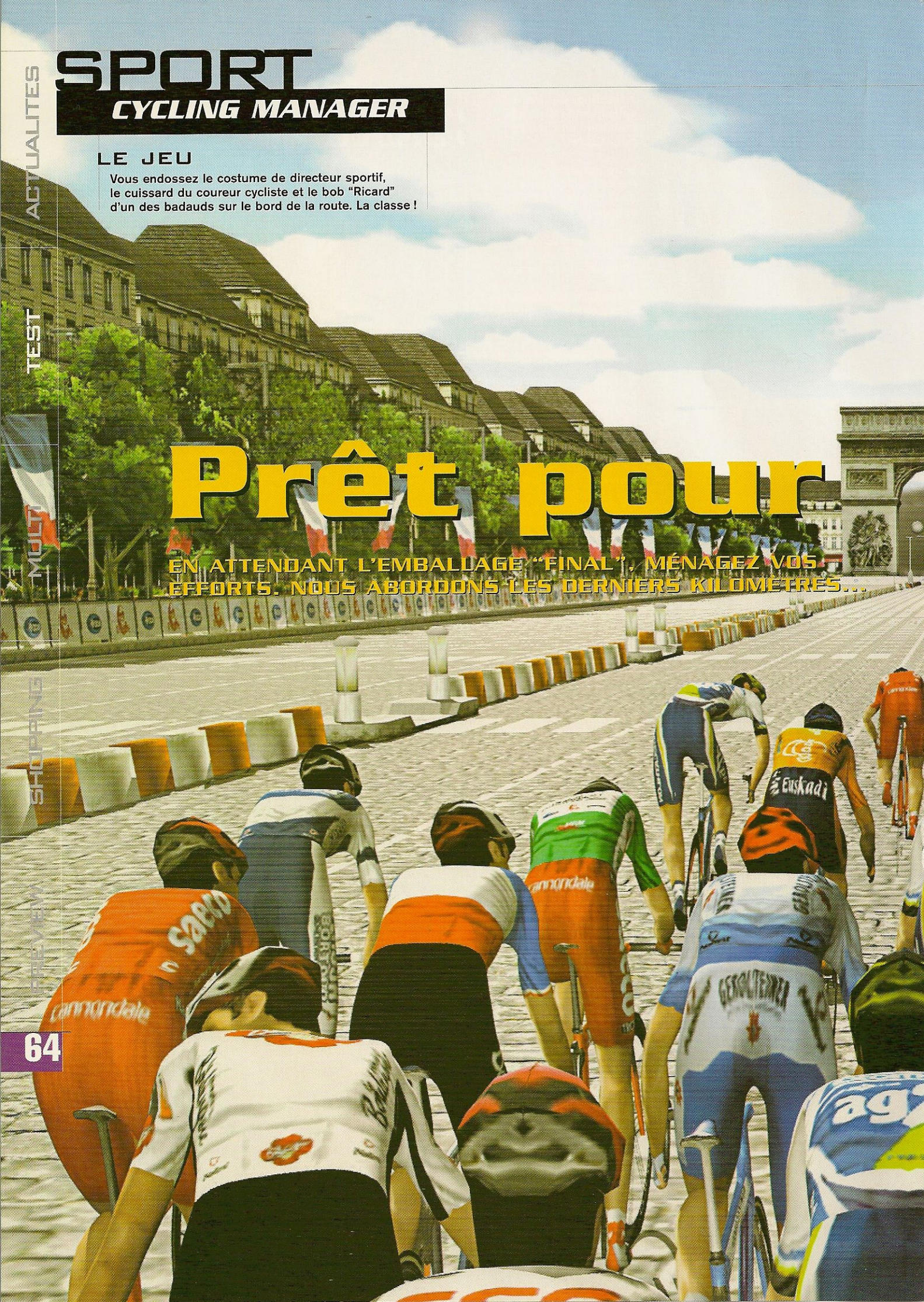
SPORT
CYCLING MANAGER

LE JEU

Vous endossez le costume de directeur sportif, le cuissard du coureur cycliste et le bob "Ricard" d'un des badauds sur le bord de la route. La classe !

Prêt pour

EN ATTENDANT L'EMBALLAGE "FINAL", MÉNAGEZ VOS EFFORTS. NOUS ABORDONS LES DERNIERS KILOMÈTRES...



le sprint ?

SPORT

CYCLING MANAGER

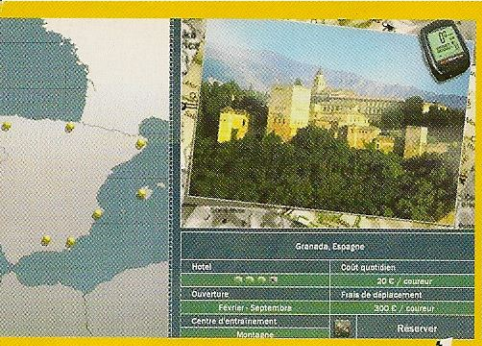
Regarder le Tour de France à la télé est, pour beaucoup, le symbole même de la "beauf attitude". Et poireauter des heures sur le bord de la route afin d'apercevoir pendant deux secondes des coureurs lancés à pleine vitesse, encore plus. Pourtant, qui n'a jamais été spectateur de cette épreuve mythique ? Ne serait-ce que pour tuer le temps quand, gamin, il fallait passer toutes les vacances chez ses grands-parents dans un bled paumé et uniquement peuplé de septuagénaires. Des souvenirs terribles ravivés chaque année par la sortie d'un nouveau volet de Cycling Manager. Mais la qualité de cette série, qui ne cesse de se bonifier au fil des années, a réussi l'exploit d'effacer ce traumatisme de prime jeunesse. Si bien que pendant l'été, on aurait presque envie de déserter les plages ensoleillées pour s'affaler dans le canapé et boire les paroles de Jean-René Godard.

"Et après Pussay, charmante bourgade *qui vit Jérôme perdre sa dignité plus d'une fois, le peloton empruntera la route de Chilleurs-aux-Bois, où l'abbé Pierre a, dit-on, pour habitude de passer la première quinzaine de juillet."* Trois heures de direct, voire six ou sept pour les étapes de montagne. Une certaine idée du bonheur. Parmi les nouveautés de Cycling Manager 4 figurent d'ailleurs les commentaires en pleine course. Heureusement, Cyanide, le studio de développement à l'origine de cette jeune saga, a confié cette partie à Patrick Chassé d'Eurosport. Un choix qui leur attirera certainement la reconnaissance des joueurs chaque année plus nombreux. *"Chute dans le peloton ! Un leader est en difficulté... Ça , c'est une attaque de marlou. Il veut passer à la télé celui-là."* A chaque événement, sa petite phrase.

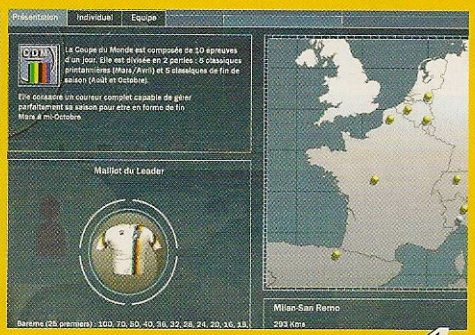
Ce petit détail contribue largement à la réussite des phases de jeu en temps réel, même si la plupart du temps, on navigue dans divers menus, encore plus nombreux que par le passé. 40 équipes réparties en trois groupes (Elite, D1 et D2), 1300 cyclistes (en plus des jeunes pousses que vous dénicherez), 300 courses (dont les plus célèbres classiques, le Tour de France, le Giro, la Vuelta...), des dizaines de championnats nationaux (avec un maillot distinctif pour chacun) et 2 mondiaux (sur route et contre-la-montre). Bref, en optant pour le mode Carrière, vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout, d'autant que le titre en lui-même s'avère assez difficile, même pour ceux qui sont habitués aux jeux de management.

Une fois que vous avez choisi votre équipe (en fonction de vos affinités, de ses coureurs... et de son compte en banque), vous devez finaliser votre budget en signant des partenariats avec divers sponsors. En échange de leur soutien financier, ils vous demanderont de remplir certains objectifs et, bien entendu, plus ils sont difficiles, plus les primes seront importantes. Sans jamais oublier ce point essentiel (si vous n'atteignez pas vos objectifs, vous serez viré), vous pouvez désormais mettre au point votre calendrier, organiser un stage de présaison et définir le programme d'entraînement de vos poulains pour qu'ils soient dans une forme optimale le "jour J". Un véritable casse-tête, d'autant qu'il faut convaincre les organisateurs de vous inviter et donc de briller lors des premières épreuves de la saison.

Avant de prendre le départ d'une course, il faut effectuer tout un tas de choix : les membres de l'équipe (veillez à ne pas griller votre leader sur des parcours de seconde zone, car tous possèdent un nombre de points

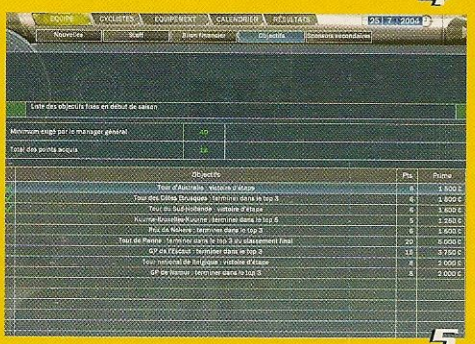


1

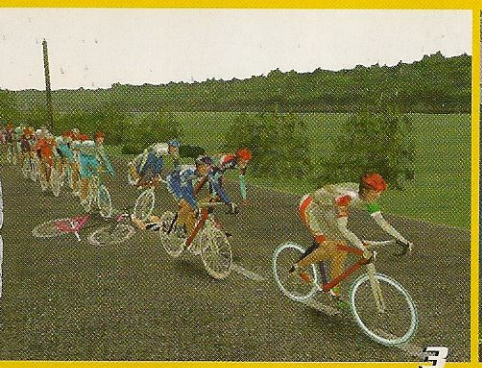


4

2



5


3

6

1 Présaison. Avant d'avaler des kilomètres de bitume, mieux vaut effectuer divers stages de préparation.

2 Classement. Lors des étapes de montagne, les écarts grossissent à vue d'œil.

3 Un classique ! *"Patrick, Patrick... chute à l'arrière du peloton..."*

4 Le rêve ultime. Champion du moooonde ! Hein,Serge ?

5 Objectifs. Ne les perdez jamais de vue. Si vous ne les remplissez pas, c'est la porte !

6 Matériel. Vous n'imaginez pas le prix de ces casques. Une vraie fortune !

qui s'égrènent au fil des kilomètres) et le matériel à utiliser (en s'adaptant bien sûr au profil de l'étape). Si vous enchaînez les cols en pleine montagne, mieux vaut chevaucher un vélo extrêmement léger. En revanche, pour les contre-la-montre, il vous faut du matos "high tech" très onéreux : cadre profilé, roue lenticulaire, casque aérodynamique. Un passage obligé mais fastidieux car on ne peut enregistrer aucune configuration (équipe-type, matériel à utiliser en montagne, sur le plat, lors d'un chrono...). Un des rares défauts de ce titre avec le système du contre-la-montre, qui vous permet de choisir entre un 53-12 et un 52-13. Perso, je n'ai rien compris !

Une fois dans le vif du sujet, ce léger désagrément est très vite oublié. C'est magnifique pour un jeu de ce genre ! On s'y croirait presque... Du coup, on élabore sa stratégie (évolutive en temps réel), on fixe une caméra sur le leader (histoire de ne pas le perdre de vue), on tente de placer des hommes dans les échappées (pour ne pas être obligé de rouler comme des nazes afin de revenir aux avant-postes) et, en cas d'arrivée massive, on essaye de mettre le sprinter dans les meilleures conditions. Deux ou trois équipiers emmènent le peloton à vive allure, pour empêcher toute attaque. A l'approche du dernier kilomètre, votre sprinter se cale dans leur roue puis passe à l'action et mouline comme un dingue pour empocher la victoire. Du grand art !

Autre détail complètement inutile et donc parfaitement indispensable : après chaque course, vous verrez la une du plus grand quotidien sportif avec (et ça, c'est fort !) la photo du sprint tel que vous l'avez vécu. Génial ! Evidemment, avec d'en arriver là, il vous faudra faire vos armes et essuyer quelques revers. Les trois jauges (endurance, attaque et sprint) dégringolent à chaque nouvel effort. En levant le pied ou en buvant les bidons dont vous disposez, elles remontent. Mais si vous en abusez, la fringale vous prendra et vous arriverez bon dernier, perdant du coup un temps précieux.

Pour ce qui est du mode Multijoueurs, Cyanide annonce la possibilité de jouer jusqu'à 20 en LAN ou sur Internet, via le Cyanide GameCenter. Pour vous mesurer régulièrement, vous pourrez même rejoindre la Ligue Française de Cycling Manager pour revivre tous les jours les étapes du Tour ou participer au championnat de la LFCM, organisé chaque année d'octobre à mai (www.lfcm-online.com). Royal !

Socrates

CYCLING MANAGER 4

±45€

DÉVELOPPEUR : Focus
ÉDITEUR : Cyanide
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : 25 juin 2004
SITE : www.cycling-manager.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 16 Mo ; 1 Go sur le disque dur

☺
- Un régime sans selle !
- Difficile pour les fans du genre
- Contre-la-montre très "pro"

☹
- Présélection impossible (coureur, matos...)
- Difficile pour les novices
- CLM trop "pro"

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	50
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	-

89

ACTION

HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN

LE JEU

Vous prenez le contrôle des héros de la série de Rowling dans un univers fidèle mais assez original. Suivez la trame "directrice" et découvrez de nombreux petits jeux !

Partie triangulaire

A CHAQUE FILM HARRY POTTER, SON JEU SIGNÉ EA. ET CETTE FOIS-CI, IL SEMBLERAIT BIEN QUE LE MARIAGE DE CES DEUX UNIVERS SORTE UN PEU DES SENTIERS RABATTUS.

Ça y est ! La "pottermania" recommence... Le film et le jeu sont désormais disponibles. Dans les deux cas, on notera une nette amélioration. D'un côté, le film s'avère un peu plus rock'n'roll, moins apologiste des bahuts privés de la vieille Angleterre. De l'autre, le jeu (sans être une révolution) apporte quelques éléments audacieux pour les fans de l'univers. Revenons deux minutes sur l'histoire. Harry entame sa troisième année à Poudlard avec une grave menace au-dessus de la tête : un assassin notoire s'est échappé d'Azkaban, la prison des sorciers. La rumeur veut qu'il mette à profit son évasion pour tuer Harry. Les apparences sont cependant trompeuses, entre trahisons, faux-semblants et métamorphoses. Sans doute le meilleur livre de la série et le plus esthétique des films. Quant au jeu, il est de loin le plus réussi.

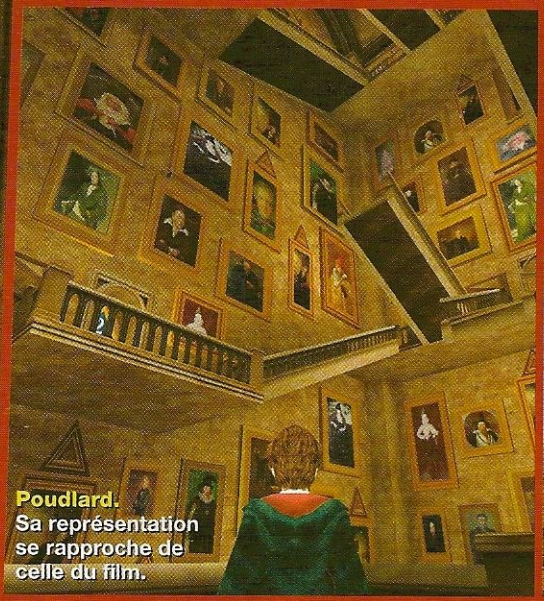
Tout d'abord, on n'incarne pas seulement Harry mais aussi Ron et Hermione, que ce soit simultanément ou individuellement. Chaque personnage possède des sorts qui lui sont propres et des caractéristiques bien spécifiques. Rassurez-vous : nous sommes encore loin d'un jeu de rôle avec des règles AD&D. Ça reste simple, et même plutôt simpliste. Le "gamer" pliera le jeu en une petite dizaine d'heures mais les plus jeunes profiteront du moteur d'Unreal. Bon, il a vieilli mais les gamins font preuve de beaucoup d'imagination, non ? Un mec avec des cheveux en bataille (de ce point de vue-là, c'est une vraie réussite par rapport à *La Chambre des secrets*), un rouquin et une fille, et hop, le tour est joué. Vous l'avez compris, pas de quoi tomber à la renverse.

Une fois de plus, le jeu sort en même temps que le film, alors les contraintes de temps n'ont fait qu'aggraver l'utilisation d'un moteur vieillot. Seuls quelques effets magiques permettent de préférer ce jeu à celui du deuxième volet. Un peu triste quand, en face, le film constitue une débauche d'effets spéciaux. Mais oublions l'aspect visuel et concentrons-nous un peu sur le contenu. Malgré une linéarité rarement atteinte, ce titre demeure intéressant. Toute l'action se déroule dans le château de Poudlard. Impossible de trouver un

Buck... Chevaucher cet hyppogriffe n'est vraiment pas simple.

Un lapin, chef ! En plus, Hermione peut s'emparer de son esprit.

Unreal Engine. La représentation des sorts s'est améliorée.



Poudlard. Sa représentation se rapproche de celle du film.

Figé. Là encore, Hermione peut le diriger.

meilleur lieu pour des passages secrets, des cachettes, des astuces...

Le grand intérêt de ce jeu réside dans sa complexité : on veut tout voir, tout découvrir, un peu comme dans les premiers Doom où l'on se délectait de trouver le passage secret le plus discret. Certes, ces deux titres n'ont rien en commun, mais la démarche est identique. Au bout du compte, c'est même gratifiant : tout trouver vous permet de récolter 80 cartes à collectionner (celles qui se trouvent dans les boîtes de choco-grenouilles). Ajoutez à ça quelques petits jeux (combat contre le livre des monstres ou bien contre des lutins, chevauchée d'hippogriffes...), et vous aurez alors une idée de la fidélité à l'univers. Même si le scénario n'est absolument pas repris pendant les phases de jeu, excepté dans les cinématiques.

A vrai dire, on pourrait presque utiliser un chapitre du premier jeu et l'insérer dans celui-ci, ce serait complètement transparent. A réserver au grand public, fan de l'univers.

Léo de Urlevan

HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN

±55€

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://harrypotter.ea.com/

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 600 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Les cachettes
- Fidèle à l'œuvre
- Les petits jeux

☹
- Pas super beau
- Très linéaire
- Un scénario inexistant

CLASSEMENT

GAPHISME	65
SON	70
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	–

75

ACTION

TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

LE JEU

Dans la peau de Nick, un flic macho aux répliques cinglantes, vous passez la moitié de votre temps à jouer à cache-cache avec la caméra et l'autre à arrêter les malfrats de L.A.

La cité de la peur

UN MOIS APRÈS L'E3, LA NOSTALGIE DE LOS ANGELES NOUS FERA-T-ELLE OUBLIER LES BUGS ET AUTRES IMPERFECTIONS ?

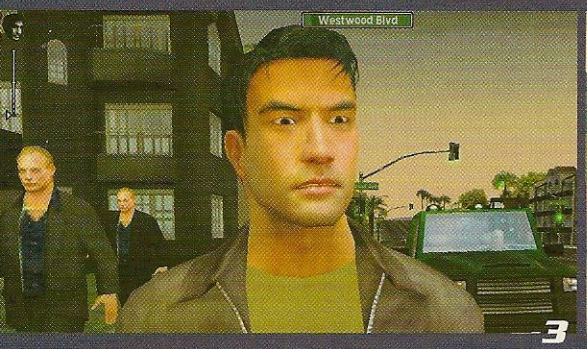
True Crime nous avait fait une promesse, celle d'un nouveau GTA avec une ville aussi immense que les ambitions affichées. Livré avec son sachet de bugs, il n'avait pas complètement rempli son contrat sur consoles. Los Angeles était effectivement très bien modélisée, pratiquement dans son intégralité, et la bande son se targuait d'avoir toutes les grosses pointures rap et R'n'B du moment. Pour le reste...

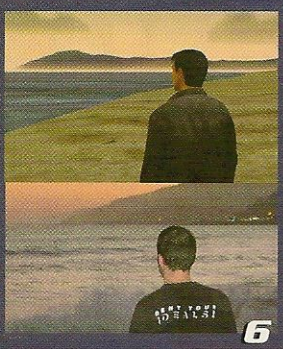
Pas mal de temps après arrive en trombe la version PC. Pas beaucoup de changements malheureusement, mais penchons-nous sur ce jeu comme si nous n'en avions jamais entendu parler. Visiblement, Nick a déjà eu des embrouilles dans son service puisque l'histoire débute par son retour. On y apprend aussi que son père, un ancien flic, n'est plus. Plutôt beau gosse, notre héros bénéficie d'un texturage de gueule digne de Mya Frie post-maquillage. Il se coltine une nouvelle recrue, sur laquelle il pourra déverser tout son fiel.

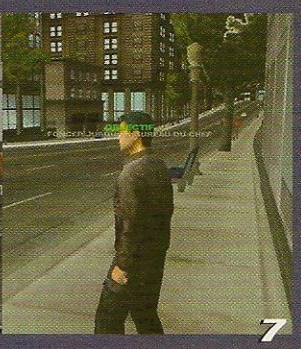
Le jeu baigne rapidement dans une ambiance rappelant les films de Steven Seagal et de Charles Bronson. Un cartel s'est monté en ville entre les triades chinoises et la mafia russe, et pour régler son premier différend avec eux, Nick n'hésite pas à planter une baguette chinoise dans l'oreille d'un de leurs sbires. S'ensuit un combat désopilant contre le mec qui garde la baguette dans l'oreille. Kitsch à mort, le jeu regorge de répliques, de scènes cocasses... et de bugs !

Le plus énervant reste celui de la caméra. Une certaine inertie la sauve puisque dès qu'il s'agit de tourner autour du personnage, elle trouve de bon goût d'aller voir ce qu'il y a derrière les murs ou à l'opposé de la pièce. Nous avons aussi bien apprécié la voiture encastrée dans les murs et qui ne veut plus en ressortir, nous obligeant à nous taper la 110 entièrement dans le rail de sécurité.

Pourtant, il suffit de sortir de la caisse et d'en réquisitionner une autre. Ce clone de GTA permet







1 Bug. Même Léo n'est pas allé aussi loin dans son pilotage !

2 Kennedy. Le remake est possible, compte tenu de la liberté laissée au joueur.

3 Graphismes. Les persos sont de toute beauté, le reste est un peu trop carré pour être honnête.

4 Débile. Vous menez vos ennemis à la baguette.

5 Multi. Trouvez quel avatar a choisi Jérôme !

6 L'océan. Seul sur le sable...

7 Chez nous ! Gen4 a séjourné ici, où le jeu commence...

comme son modèle de se procurer à moindre coût de nouveaux véhicules. Et il en faut car, Los Angeles, c'est vaste et chiant à parcourir. Point fort ou point faible ? Léo était tout fou de retrouver la ville où il nous a drivés comme un chef pendant l'E3. Mais à jouer, c'est rapidement l'enfer puisqu'il suffit comme dans la réalité d'aller tout droit et de tourner au bon moment. Votre chef vous indique où aller, vous avez plusieurs chapitres découpés en missions et suivant vos vœux et votre réussite, vous aurez droit à plusieurs histoires. Sur votre chemin, 2 500 petites vieilles se feront agresser et vous pourrez aller les secourir. Accumulant des points de bravoure, vous obtiendrez des stages bonus pour gagner des voitures exotiques ou des stages de tir.

Là aussi, pour les armes, c'est du bourrin. Vous pouvez aussi vous servir de vos pieds et de vos poings mais on frôle le grotesque. Le pire reste qu'en guise de cadeau pour les joueurs PC, les développeurs ont incorporé cinq modes de jeu online, dont deux concernant la baston. Tristoune... Seul celui concernant une traque entre flics et voyous s'avère sympatoche. Autre cadeau : du rock dans la B.O., avec les Distillers entre autres.

Au final, True Crime est un jeu assez dérangeant. Missions courtes, pas trop difficiles, humour sympa, réalisation moyenne. Mais si GTA 3 vous saoule, après tout, pourquoi pas ?

Jérôme

TRUE CRIME

±35€

DÉVELOPPEUR :	Luxoflux
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.truecrimela.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,5 GHz ; 128 Mo de RAM ; Carte 323 Mo ; 3 Go sur le disque dur

☺
- La modélisation de L.A.
- La bande son
- L'humour

☹
- La réalisation
- Le manque de challenge

CLASSEMENT

GRAPHISME	76
SON	80
PRISE EN MAIN	72
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	50

72

LE JEU
A neuf par équipe, Chaos League propose un sport entre le foot US et le K-1. Ici, heroïc-fantasy rime avec dopage, sortilège et piétinement. Le tout dans un jeu de stratégie...

John Madden, un Troll ?

VOICI UN SOUFFLÉ AUDACIEUX, CUISINÉ PAR LE CHEF CYANIDE À BASE DE STRATÉGIE, DE MANAGEMENT, DE SPORT, AVEC UN ZESTE D'HUMOUR... MAIS IL RETOMBE, COMME LES AUTRES !

Blood Bowl, 1986. Games Workshop lançait un jeu qui, près de vingt ans après, continue de rassembler des joueurs de tout pays. L'idée de base, mélanger foot américain et heroïc-fantasy était loin d'être mauvaise. Plus présent sur consoles (Soccer Slam, Soccer Brawl...), le PC redécouvre ici un genre oublié.

Mieux que des coups irréalistes à la *Olive et Tom*, c'est carrément les pouvoirs magiques de Gigi que Chaos League vous livre. Tout est permis ou presque pour les neuf races qui s'affrontent. Que ce soit en match, en défi ou en championnat, les parties s'orientent toutes vers un beau carnage. Problème : le gameplay aussi...

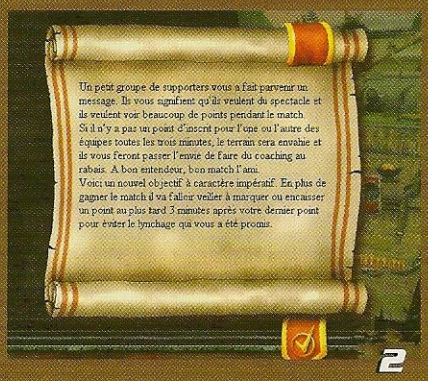
Censé être un RTS sportif, Chaos League se fend d'un tutorial assez long. Pendant celui-ci, on sent déjà l'embrouille poindre. Si on nous a longtemps vanté les mérites de la rétractabilité de l'interface, c'est que cette dernière est omniprésente et que rapidement vous ne pourrez plus la voir.

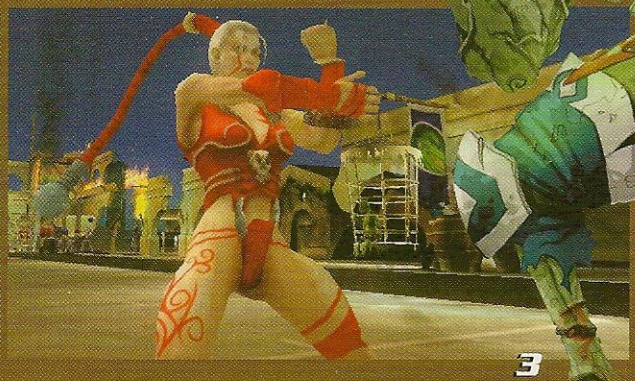
Cas n°1 : Vous êtes un autiste fan de stratégie et vous êtes à même de mémoriser les raccourcis en moins de 10 minutes. Cas n°2 : Vous avez 35 ans et les vingt dernières années, vous les avez passées à jouer à Blood Bowl. Cas n°3 : Vous êtes un joueur lambda, vous rigolez, confus, devant la jouabilité qui l'est tout autant...

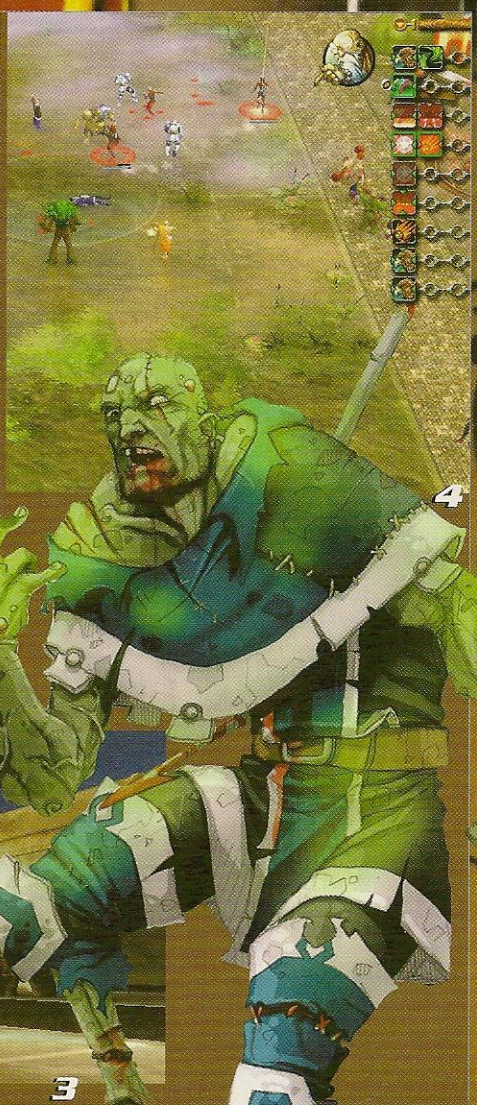
Reste que le jeu, une fois les commandes maîtrisées, s'avère encore plus déroutant. Le zoom ne peut guère être utilisé sous peine de passer à côté de l'action, et le problème c'est que l'action est omniprésente. Ça se bastonne dans tous les coins et le foot passe bien après le tatanage des adversaires. C'est l'esprit du jeu certes, mais ça le tue aussi.

Trop souvent, un touchdown sera marqué quand il ne restera plus que deux ou trois joueurs sur le terrain ou quand un joueur foncera directement vers l'embut. Pour ce qui est de se mettre sur la gueule, vous avez de quoi faire. L'arbitre que vous pouvez corrompre ne dira jamais rien et vous pourrez lancer vos sorts pour exploser l'adversaire, booster vos joueurs ou ensorceler le terrain.

Le 19e joueur, le public, vous offrira aussi son renfort quand vous l'aurez copieusement harangué. Pour être







à même de faire tout cela, le jeu propose deux modes, au tour par tour avec des arrêts impromptus et en temps réel "pausable" grâce à la barre espace. Le temps d'assigner des ordres à vos joueurs et ça repart de plus belle.

Quand un joueur reçoit la balle (assez rare, vu que ses stats de dextérité doivent pour ce faire être vraiment au top), il n'est pas sélectionné automatiquement. Ce qui montre que le jeu est axé baston et pas sport. A vous donc de le bichonner sinon un adversaire s'en chargera. Les combats au corps à corps sont étranges.

Si l'adversaire à la balle, un coup suffit pour la lui piquer et l'estourbir, alors que ce qui s'apparente à un tacle est beaucoup plus périlleux. Privilégiez une équipe rapide au départ, au pire équilibrée et insistez lourdement sur le tutorial et les matchs libres proposés à l'entraînement avant de vous lancer.

Trop difficile à contrôler, trop confus aussi, Chaos League ne ravira que les accros de Blood Bowl. Le seront-ils assez pour lâcher le jeu par e-mail ? Mystère. Espérons-le pour Cyanide qui s'est offert une bouffée d'air frais, loin des contraintes imposées par ses Cycling Manager (voir les blagues sur le dopage).

Jérôme

1 Effectivement. Nos paupières sont lourdes...

2 Campagne. Le jeu vous impose un certain nombre d'objectifs pendant vos parties.

3 Habillage. Scène d'allégresse, fausses pubs, commentaires... L'humour est là !

4 Un massacre. Joueurs trop lents et mauvaise gestion de leurs sorts... Aïe !!!

CHAOS LEAGUE

±39€

DÉVELOPPEUR :	Cyanide
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.chaosleague-lejeu.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 4 à 1,2 GHz ; 128 Mo de RAM ; carte 64 Mo

☺
- Les fans de Blood Bowl seront ravis
- Les commentaires absolument débiles

☹
- Interface compliquée
- Trop de confusion à l'écran
- La baston pour la baston

CLASSEMENT

GRAPHISME	74
SON	73
PRISE EN MAIN	65
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	74
MULTIJOUEURS	79

79

LE JEU

Accompagné de ses amis de fortune, l'ogre Shrek marche en direction du pays fort lointain. Gare aux embûches !

L'ogre qui a vu l'ogre

FIN JUIN, LE FAMILIAL SHREK 2 ARRIVE DANS LES SALLES OBSCURES DE L'HEXAGONE. NOS PC, EUX, ACCUEILLENT NON SANS UNE CERTAINE RÉTICENCE LE JEU VIDÉO ÉPONYME. SO ?

Il était une fois un film d'animation remarquable adapté sous la forme d'un jeu vidéo indigne. Trois années s'écoulèrent paresseusement, le temps aux talentueux créateurs de Shrek d'élaborer un nouveau conte de fée désopilant, et aux développeurs de revoir leur copie. Sorti le 23 juin sur nos écrans, le second chapitre tient incontestablement ses promesses. Drôle, parfois émouvant, le trio composé par Shrek, l'Ane et Fiona n'a pas perdu une miette de sa superbe. Nous reprocherons peut-être cette fatale absence de fraîcheur, liée à la découverte de cet univers burlesque et insolite. Sur le petit écran, la surprise s'avère finalement plus grande. Nous n'atteignons pas encore les sommets de l'Everest, mais caressons quelques-unes de ses arêtes.

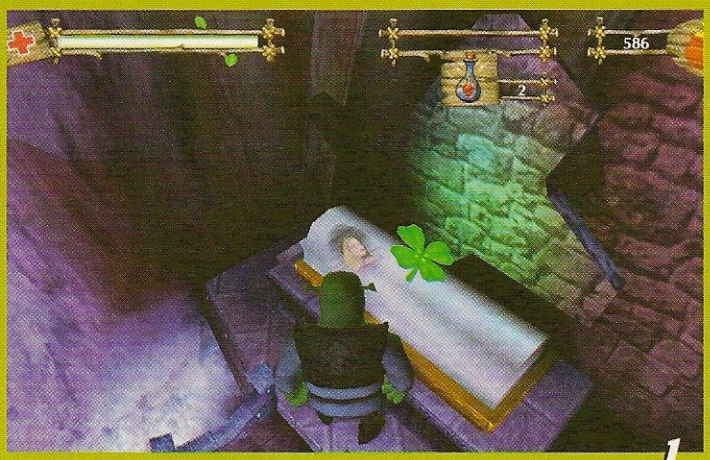
Reprenant les grandes lignes directrices du film, en se permettant toutefois de nombreuses libertés, Shrek 2 : The Game vous propose de convoler en voyage de noces dans un pays fort lointain, plus précisément, chez vos royaux beaux-parents. Pour ceux et celles qui viendraient tout juste de se réveiller d'une sieste longue d'un demi-bicentenaire (vite, une calculette !), le perso que vous contrôlez se nomme Shrek, un géant vert anachorète délibérément oublié dans un marais sordide. Affublé d'un aliboron folâtre et d'une princesse déjantée, l'ogre de la situation refuse de faire le voyage, se moquant éperdument de la bénédiction parentale. Mais là encore, les femmes n'ont pas leur pareil pour imposer leur choix.

Nous avons affaire ici à un classique jeu enfantin, mêlant action et aventure en 3D. Les décors s'avèrent colorés, simplifiés, limite mièvres... Le gameplay reste dans cette logique, avec sa pêche aux pièces d'or, de barres d'énergie ou d'affiches récompensant sans honte la délation. Les mouvements jouent aussi dans la cour des petits, avec trop peu d'actions dans le giron : bondir, attaquer et s'accrocher. Techniquement, nous sommes à des années-lumière de l'adaptation vidéoludique d'Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban. On traverse tous les obstacles de moitié (bugs de collision), les graphismes souffrent d'un manque manifeste de variété, les quêtes ne distillent aucune saveur, et les combats n'apportent pas le moindre plaisir. On progresse ainsi sans heurt jusqu'à la ligne d'arrivée, symbolisée par un sac de pièces d'or.

Ne nous emballons pas ! Ces défauts ne sont pas rédhibitoires. En effet, le titre réserve malgré tout de bien bonnes surprises. Son univers, ses héros, et surtout son humour, bourré de peps et de légèreté, lui confèrent une aura précieuse. Pour combattre la

monotonie, Shrek 2 s'offre également les services de l'âne bâté et du chat botté mousquetaire. Les niveaux s'enchaînent extrêmement vite, pour peu qu'on ait plus de douze ans, et la fin vous arrive dessus sans prévenir. Platch ! Vous avez alors le choix entre recommencer le jeu plusieurs fois d'affilée ou attendre la sortie des prochaines franchises. *"Activision et DreamWorks travaillent ensemble pour développer des jeux inspirés de Shrek 2 et des prochains volets de la série des Shrek"*, a déclaré Ron Doornink, président d'Activision Publishing, Inc. *"Nous sommes ravis des liens forts que nous avons liés avec DreamWorks ces derniers mois et nous avons hâte d'étendre davantage notre partenariat."* Bref, vous pourrez encore casser du brigand, bande de petits canaillous !

Stef



1

2

3

1 Porte-bonheur. Chercher des trèfles, ça passe le temps quand on s'ennuie.

2 Nouvelles têtes. Mais qui sont-ils ?

3 Usine à potions. Vous incarnez le matou dans le repère de la fée marraine.

SHREK 2

±45€

DÉVELOPPEUR :	Vicarious Visions
ÉDITEUR :	Dreamcatcher
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.shrek2thegame.com

CONFIGURATION MINIMALE : Pentium III à 450 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3

☺
- L'univers
- Les petites blagues
- Trois persos pour un jeu

☹
- Ce n'est que pour les enfants !

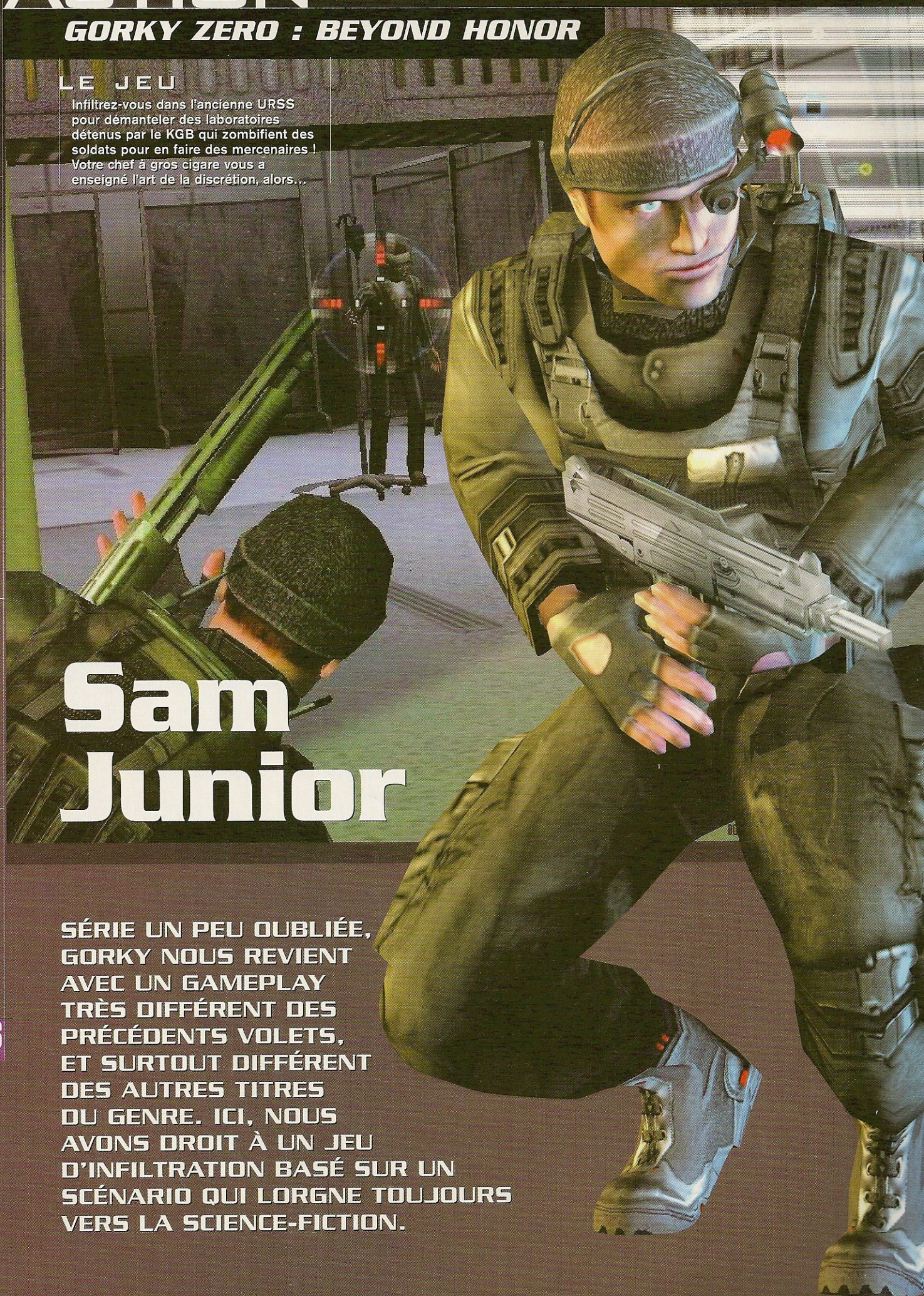
CLASSEMENT

GRAPHISME	65
SON	60
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	-

65

ACTION

GORKY ZERO : BEYOND HONOR



LE JEU

Infiltrez-vous dans l'ancienne URSS pour démanteler des laboratoires détenus par le KGB qui zombifient des soldats pour en faire des mercenaires ! Votre chef à gros cigare vous a enseigné l'art de la discrétion, alors...

Sam Junior

SÉRIE UN PEU OUBLIÉE, GORKY NOUS REVIENT AVEC UN GAMEPLAY TRÈS DIFFÉRENT DES PRÉCÉDENTS VOLETS, ET SURTOUT DIFFÉRENT DES AUTRES TITRES DU GENRE. ICI, NOUS AVONS DROIT À UN JEU D'INFILTRATION BASÉ SUR UN SCÉNARIO QUI LORGNE TOUJOURS VERS LA SCIENCE-FICTION.

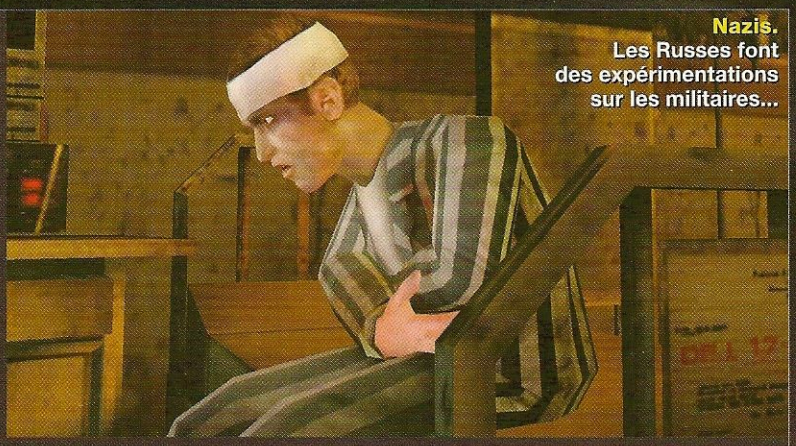
L'URSS a été démantelée, mais le KGB n'a pas été privatisé pour autant. Pain béni pour les "piliers de bar" qui joueront à Gorky, cette seule phrase montre que le jeu a de la ressource et peut en surprendre plus d'un. A commencer par nous. Gorky 17, édité en 2000 par Ubi Soft, voit sa suite arriver via une gestation polonaise dans le ventre de Metropolis Software. Il est toujours question de magouilles fictionnelles russes et ici, il s'agit d'enquêter là-bas sur d'étranges légions de soldats tueurs zombifiés. Histoire qui vaut ce qu'elle vaut, mais qui est née de l'imagination de Rafal Ziemkiewicz, un auteur polonais de science-fiction.

L'action se déroule dans des bases et des laboratoires militaires et n'y allons pas par quatre chemins, le gameplay est une repompe intégrale de tout ce qui s'est fait dernièrement en matière d'infiltration. La même trame que dans un Splinter Cell, sans la technicité cependant. Petites explications : cinématique d'ouverture, cache-cache, sortie des flingues, planquage des corps, nouvelle partie de cache-cache, actions scriptées, on s'enfuit, cinématique de fin... Et au prochain niveau, c'est pareil. Sauf que notre héros ne saute pas partout, n'est pas aussi charismatique que Sam et pour une bonne raison. Le jeu propose une vue de dessus. Inhabituel plus que désuet, cela fonctionne tout de même malgré nos craintes. En s'agenouillant, on passe à une vue dédiée au tir de précision, juste derrière le bonhomme, qui rassure en étant plus conventionnelle.

Vous avez un radar qui indique votre discrétion, un stock d'armes et d'équipements moins tape à l'œil que celui mis à la disposition de Sam Fisher, mais efficace tout de même. Ici au moins, vous pouvez tirer quand bon vous semble. A vous de vous démerder pour finir la mission, pas d'ordres à attendre. Résultat : on se prend au jeu et on cherche quand même à bien faire comme on le ferait avec un de ses concurrents. Mieux vaut donc se méfier des zones éclairées, planquer les cadavres comme on peut, lutter au couteau en cas de nez à nez impromptu... Et au final, on s'amuse.

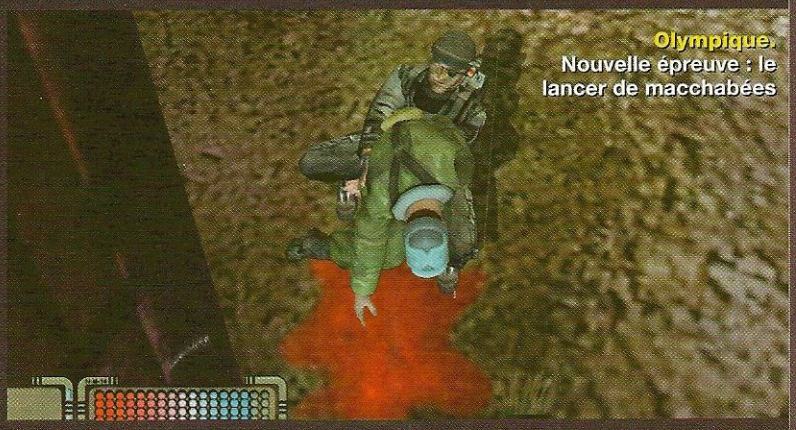
Le jeu bien sûr reste en deçà des grosses productions actuelles au niveau technique. Modélisation pas terrible, animations limitées, peu de variété dans les ennemis qui n'ont pour la plupart qu'une intelligence restreinte... N'empêche que le titre possède sa propre esthétique visuelle : les textures, la qualité des lumières et l'environnement sonore ne font que renforcer l'ambiance. Pas époustouflant techniquement, juste de quoi servir le scénario et le gameplay. Jowood ne s'y est pas trompé, ce petit jeu verra apparaître une suite. Il séduit par son prix, moins de 30 euros, et par sa longévité. Si vous cherchez un bon petit jeu pour les vacances, sympa et pas cher, bien fini et pas trop prise de tête, vous le tenez !

Jérôme



Nazis. Les Russes font des expérimentations sur les militaires...

Face-à-face. Le moment de passer en mode "tir".



Olympique. Nouvelle épreuve : le lancer de macchabées

GORKY ZERO : BEYOND HONOR — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Metropolis Software
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.jowood.de

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 1 GHz ; 64 Mo de RAM ; GeForce 2

☺
- Le prix
- Simple et accrocheur

☹
- Quand même un peu simple techniquement

CLASSEMENT

GRAPHISME	69
SON	73
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	68
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	-

69

LE JEU

Retournez sur les terres d'Etheria pour mettre la pâtée au roi des méchants, Gorgone !

Troll de drame

QUAND STEVE FAWKNER SORT LE TROISIÈME ÉPISODE DE LA SÉRIE DES WARLORDS BATTLECRY, TOUT LE MONDE SE PRÉCIPITE SUR LE BÉBÉ. A MOI ! A MOI !

Tremblez, mortels ! Le monde d'Etheria semble à nouveau en proie au chaos ! Et ce, depuis l'arrivée des marchands sélentiens, avides d'or et d'argent. Les responsables vont ont laissé une région totalement dévastée où sévissent les pires créatures que la terre ait connue. Pour les écraser comme des mouches, Nobilis vous propose de contrôler l'une des seize races issues de son récent jeu de stratégie en temps réel heroïc-fantasy, Warlords Battlecry III.

Celui-ci surpassant largement les précédents volets parus en 2000 et 2002, le choix de votre perso s'avère à présent on ne peut plus confortable : chevalier, nain, mort vivant, saurien, elfe noir, elfe des bois, créatures du fléau... Vient ensuite le choix cornélien de la classe. Importante, cette dernière fixe le statut de votre héros chéri. Là encore, les développeurs se sont montrés généreux : en optant pour celle qui vous inspire le plus (marchand, paladin, prêtre, voleur, druide, shaman, bricoleur, guerrier...), vous modifierez vos propriétés de base (charisme, dextérité, intelligence, force), et surtout, profiterez gaiement de l'une des treize sphères de magie (nécromancie, alchimie, glace, feu).

Bien décidés à faire le ménage dans ces contrées inhospitalières, vous customiserez, par exemple, un barbare tueur de dragons que vous prénommerez, à tout hasard, Stef. Celui-ci fera alors ses premières armes sur l'une des nombreuses maps que comporte le titre, l'Île du Cataclysme. Ctrl+A pour sélectionner tous les hommes (le jeu comporte de nombreux raccourcis clavier bienvenus), clic droit sur l'ennemi à occire, et c'est parti pour quelques secondes d'action passive. Bruits d'épée, cris, musique vibrante... Chouette !

Le jeu démarre sur les chapeaux de roue. De nouvelles zones semblent désormais accessibles. Vous poursuivez ainsi votre chemin, avide d'indices et

1 It's a kind of magic. Une foule de sorts vous est proposée.

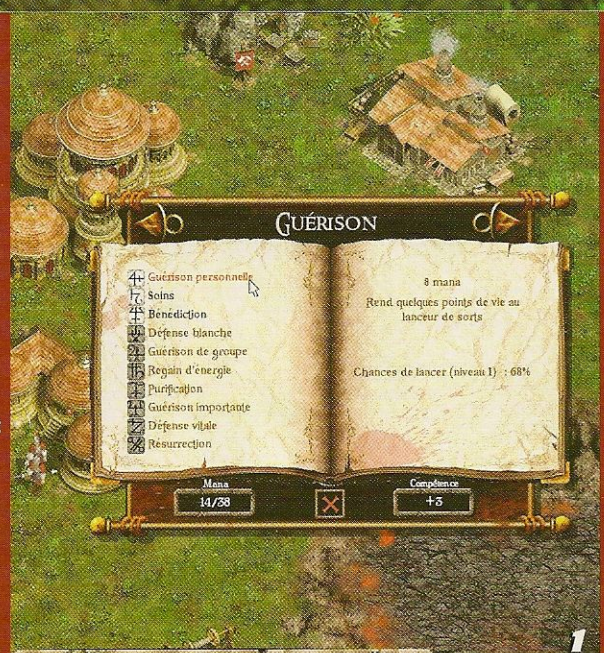
2 Tout terrain . Warlords manque de diversité dans ses reliefs.

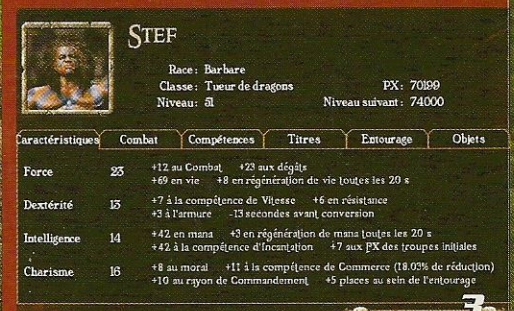
3 La classe. Stef a passé la barre des 50, le seuil limite selon l'éditeur.

4 Radius. Idéal pour prendre possession rapidement de certains bâtiments.

5 Cadavres exquis. Certaines joutes se terminent sur un lit de cadavres moelleux.

6 L'éditeur. Laissez-vous aller !





d'opposants à dessouder. A l'occasion, vous pillerez de gentils petits villages sans défense. Miam ! Pour vous aider, le jeu propose un système de retenues d'unités, vous permettant de conserver celles qui ont stratégiquement le plus d'intérêt à vos yeux, ou œil, si vous êtes borgnes. Après moult coups d'estoc, vous passerez au niveau suivant. Un grand moment de bonheur où vous répartirez enfin les deux seuls points acquis à la force du poignet en fonction des caractéristiques et compétences désirées.

L'éditeur annonce un plafond à 50. Pour l'avoir atteint, nous pensons qu'il en réside une poignée d'autres. Combien ? Bonne question ! Les missions reprennent. Répétitives, elles consistent la plupart du temps à construire des bâtiments et à engranger le plus de ressources possibles (pierre, bois, fer et or), rappelant ce bon vieux Starcraft des familles. Souvenez-vous, vous poussiez les turbines à fond, produisiez une armée colossale, et passiez à l'action. Ici, même punition, avec un héros en tête de peloton, la bave aux lèvres, et l'épée coincée entre les dents... ce qui explique peut-être la bave !

Fatalement, les ennemis ne résistent pas longtemps au rouleau compresseur. Fiers de vous, vous remportez vos points d'xp, gagnez de nouveaux soldats à votre cause (la retenue), créez ou brisez des alliances avec les clans rencontrés, et matez de temps à autre une brève cinématique en guise de topo. Et le topo, il est vite fait : flanquez une bonne raclée aux lieutenants de Gorgone, le super méchant, récupérez trois clés, et enfermez-le une bonne fois pour toutes dans sa forteresse.

Facile... et loin d'être désagréable, si ce n'est quelques soucis de pathfinding, une IA peu ou prou optimisée, et des graphismes very basiques. Quant au mode Multijoueurs, il reste là encore du domaine du classique. Cependant, nous vous prenons quand vous voulez !

Stef

WARLORDS BATTLECRY III — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Nobilis
ÉDITEUR :	Infinite War
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.warlordsbattlecry3.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 450 MHz ; 128 Mo de RAM ; Carte 16 Mo

☺
- Temps de chargement
- Grande variété de persos
- L'histoire

☹
- Le côté assez répétitif
- Peu de grandes maps

CLASSEMENT

GRAPHISME	60
SON	70
PRISE EN MAIN	60
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	40

65

JEU DE ROLE

SPELLFORCE : THE BREATH OF WINTER

LE JEU

Dans un univers hivernal, combattez des centaines d'ennemis pour défaire le dragon seul à même de faire revenir le chaos dans le monde de Spellforce.

Le deuxième effet Spellforce

DEVANT LE SUCCÈS DE SPELLFORCE, PAS ÉTONNANT QUE PHENOMIS SE FENDE D'UN ADD-ON. AMBIANCE GLACIALE, MONSTRES À FOISON...

Voyons, voyons... Nous sommes en juillet-août et nous avons affaire au test d'un jeu appelé The Breath Of Winter. Loin d'être un jeu de plates-formes basé sur les aventures d'un Kiss-Cool, il s'agit du premier add-on de Spellforce, le premier RTS-RPG de l'histoire moderne du jeu vidéo. L'occasion pour tous les lecteurs ayant raté ce titre de le plier dare-dare avant la sortie de ce complément. Si vous pensiez en avoir fini avec le méchant de service, c'est raté. Le Prince des ténèbres reprend du service en réveillant un copain de promo, le... Dragon des glaces. C'est un dragon Miko (avec le bâtonnet qui dépasse et le papier autour) qui doit l'aider à ramener le Dieu des ténèbres. Scénario faible ? En 2004, vous n'allez tout de même pas faire la fine bouche, non ? D'autant que c'est le point de départ d'une nouvelle aventure dans un contexte bien différent de celui du jeu de base.

Vous avez droit à une nouvelle campagne d'environ 40 heures, assortie de sorts inédits et d'une panoplie de 150 nouveaux objets, comme les boules de glace vanille-fraise accompagnées de leur petite gaufrette. Qui dit nouvelle histoire et nouvel inventaire, dit également nouveaux monstres. Nous y venons. On y trouve un peu de tout, de la marmotte à l'ours blanc, en passant par le dragon et ses sbires. Le bestiaire de base était déjà conséquent, mais là, ça frôle l'overdose. Le gameplay ne change guère si ce n'est qu'afin de faire évoluer encore davantage votre personnage, vous pourrez vous servir du mode Freeplay qui vous placera au milieu d'une carte à la recherche de points d'expérience. Attention, toute la carte est blanche et les points d'XP aussi, et ils sont bien cachés. Dans la même veine, un mode Coopératif fait son apparition, autorisant trois joueurs à s'allier contre le méchant ordinateur maléfique.

Niveau technique, ce sont les seuls plus, le reste du jeu demeure très proche des dernières versions patchées. Cette version est donc enthousiasmante. Les nombreux fans de ce titre à l'ambiance unique seront ravis de rempiler pour une aventure glaciale qui devrait pourtant réchauffer cet étrange mélange de RTS et de RPG.

Jérôme

SPELLFORCE — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Phenomic
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	2 juillet 2004
SITE :	spellforce.jowood.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3

☺
- Repartir dans Spellforce
- L'ambiance change du tout au tout
- Beaucoup de nouveaux items et d'ennemis

☹
- Pas de progrès technique

CLASSEMENT

GRAPHISME	78
SON	68
PRISE EN MAIN	74
AMBIANCE	76
DURÉE DE VIE	79
MULTIJOUEURS	79

76

WAR ! AGE OF IMPERIALISM

LE JEU

Lancez-vous dans la plus grande conquête coloniale du XIXe siècle, grâce à ce jeu de plateau fidèlement retranscrit sur PC.

Plateau télé

1

2

1 Déçu. Les lancés malchanceux semblent trop souvent revenus. Bug, hasard ou mauvaise foi ?

2 Emplettes. Réalisez vos petites courses au Carrefour des Continent, et engagez des troupes Auchan. Attention, Prisunic !

SOUVENEZ-VOUS ! CHEZ PAPY ET MAMIE, VOUS JOUIEZ AUX PETITS CHEVAUX, ET VOUS ADORIEZ CELA...

Quel titre sur PC aurait une chance de vous faire lâcher vos bons vieux jeux de société, élimés, décolorés et tout miteux ? War ! Age of Imperialism, peut-être. Fidèle à la version carton, ce jeu de construction d'empires mêlant stratégie et gestion vous plonge dans la conquête expansionniste du XIXe siècle. Ici, les moteurs surpuissants, les graphismes léchés, les sons décapants et les belles animations ne sont pas les bienvenus. Raus ! Schnell ! Eagle Games compte appâter le chaland avec un planisphère sobre (austère ?) et une musique d'ascenseur. Ben voyons ! **Rendons-nous à l'évidence !** Nous ne sommes pas là pour nous amuser, mais pour conquérir le plus de pays possible et de toutes les manières qui soient, à l'aide d'unités (explorateurs, fantassins, cavaliers, ingénieurs...), de bâtiments (écoles, usines, chemins de fer, ports...) et surtout d'hasardeux lancers de dés.

Dans la pratique, cela se présente de la manière suivante : vous vous allouez une dizaine de régions, punaisez de gros colons avides de rhum, de femmes et de bière non de dieu ; puis, implémentez un ou deux bâtiments en fonction des points de production.

Utopiste, vous offrez aux indigènes bordant vos régions une chance de se lier pacifiquement à votre empire naissant. Pour ce faire, vous engagez autant d'explorateurs que compte votre caddie dans les zones limitrophes. Une fenêtre s'ouvre sur un jet de dés virtuel. Surtout, faites fi au passage des graphismes et de la technologie moyenâgeuses. Vous jouez le jeu, perdez, rejouez, reperdez. Fichus lancers de dés ! Au niveau des actions, cela se traduit par un revers de la part des indigènes qui conservent leur place, et la perte de vos hommes, morts sans gloire au cours d'un combat imaginaire. Excédés, vous dépêchez la grosse cavalerie, et là encore, le sort s'acharne, les dés aussi. Malheur à vous, vos alliés vous tournent ostensiblement le dos et vos adversaires, humains et/ou AI, vous arrosent de boulets de canon.

Dépités par ces lancers de dés idiots réduisant à néant l'aspect stratégique et tactique du titre, vous décrochez de War ! Age of Imperialism, l'impression d'avoir été abusé. Or, la version pixel offre un plus indéniable sur l'édition cartonnée : un mode Online ! Idéal pour se faire de nouveaux amis qui, tout comme vous, s'ennuient ferme devant leur PC. Stef

WAR ! AGE OF IMPERIALISM — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Eagle Games
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 500 MHz ; 128 Mo de RAM

☺ Se faire de nouveaux amis !

☹ Se faire de nouveaux ennemis

CLASSEMENT

GRAPHISME	30
SON	30
PRISE EN MAIN	60
AMBIANCE	50
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	40

45

Océan Indien Est

Chaîne sans fin

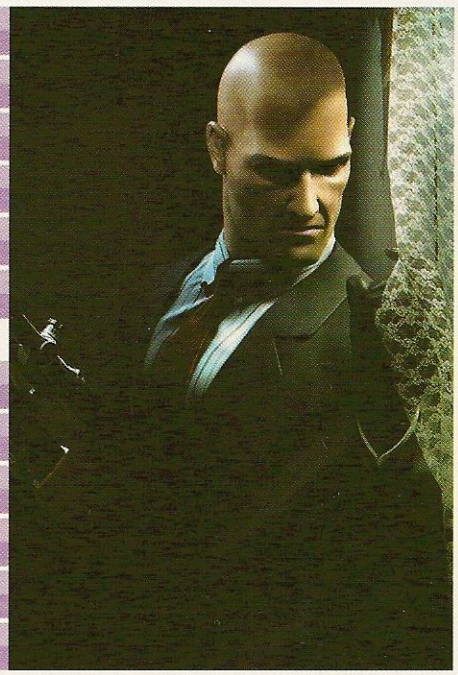
ET VOILÀ QUE VOUS ARRIVE LA DERNIÈRE SÉRIE D'ACTUCES AVANT L'ÉTÉ. SANS DOUTE SUR LES JEUX LES PLUS DIFFICILES. LE RÉSULTAT ? VOUS PLIEREZ LES JEUX PLUS FACILEMENT ET VOUS POURREZ ENFIN PRENDRE L'AIR APRÈS UNE ANNÉE DE BRONZAGE D'ORDI. SUR LA PLAGE, VOUS RENCONTREREZ PEUT-ÊTRE LA FEMME DE VOTRE VIE QUI PARTAGE LA MÊME PASSION. ELLE A LE TEINT VAMPIRIQUE ET LES YEUX ROUGES. D'ICI UN AN VIENDRA AU MONDE UN PETIT GAMER QUI LIRA SANS DOUTE GEN4. ON COMPTE SUR VOUS...

LÉO

Hitman Contracts *Testé sur différentes versions*

Deux possibilités s'offrent à vous. Mais dans tous les cas de figure, commencez par faire une petite sauvegarde du fichier hitmancontracts.ini dans le dossier d'installation du jeu, ouvrez-le et ajoutez les deux lignes suivantes : **EnableConsole 1** puis **EnableCheats 1**
En appuyant simultanément sur les touches **Shift** et **Esc**, vous devriez avoir un menu qui vous permettra d'activer et désactiver les aides à votre guise. 1 active le code, et 0 le désactive.
En fonction de votre version, cela peut ou ne pas marcher. Dans ce cas, appuyez sur ² (sous la touche Escape) et entrez les **codes** suivants :

IOISLO	Ralentir le jeu
IOIER	Bombe
IOIHITLEIF	Récupérer de l'énergie
IOINGUN	Pistolet à clous
IOIPOWER	Super force
IOIRULEZ	Invincible



Et si cela ne marche toujours pas, entrez ces **codes** :

god 1	Invincible
invisible 1	Invisible
giveall	Toutes les armes et objets
give some	L'inventaire de base
end level	Niveau suivant
infammo	Munitions infinies

Manhunt *Testé sur la bêta*

Attention, ces **codes** sont assez durs à activer. Il faut en effet terminer les niveaux avec **5 étoiles** en mode **Hardcore**. Mais chacun de ces codes vous aidera pour les niveaux suivants. On les active en tapant **directement pendant le jeu** ou en ouvrant la **console** :

urunfast	Mode course (terminer 1, 2)
allrdeaf	Mode silencieux (terminer 3, 4)
healback	Soins permanents (terminer 5, 6)
theyboom	Chasseur d'hélium (terminer 7, 8)
ugotarms	Equipement complet (terminer 9, 10)
uhithard	Super coups de poing (terminer 11, 12)
bunysuit	Skin de lapin (terminer 13, 14)
hellsuit	Skin de singe (terminer 15, 16)
evileyes	Mode invisible (terminer 17, 18)
piggsuit	Skin de cochon (terminer 19, 20)

Sacred *Testé sur la finale*

sys cheats 963	Activer le cheat mode
cheat lord	Invincible
cheat tellurate	Téléportation
cheat rare	Objets rares

Commencez par éditer les propriétés du raccourci vous permettant de lancer le jeu. Derrière, ajoutez /CHEATS=1. Appliquez. Pendant le jeu, appuyez sur ² (sous la célèbre touche Escape) et entrez les **codes** ci-contre :

Grand Concours Shuttle / Gen4

INCROYABLE

Gagnez un Barebone Shuttle grâce à Gen4 !

Ce mois-ci, et dans les prochains numéros, Gen4 vous invite à répondre à ces quelques questions pour gagner le plus beau PC du monde, entièrement décoré aux couleurs de nVIDIA. Silencieux, peu encombrant et upgradable à souhait, il devient la bécane la plus confortable. Vous saurez tout sur cette machine dans nos pages hardware...

1 - Quel type de refroidissement est présent dans tous les barebones Shuttle ?
a. *Par ventilateur* b. *Par claoduc* c. *Par eau*

2 - Depuis quand la société Shuttle existe-t-elle ?
a. *1997* b. *1972* c. *1983*

3 - Dusk & Dawn sont les figures emblématiques de...
a. *ATI* b. *nVIDIA* c. *Intel*

Question subsidiaire :
Combien de kilomètres Léo a-t-il parcourus en avion depuis son départ à Los Angeles ?

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

Grand jeu concours Shuttle/Gen4

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à...

GRAND JEU CONCOURS SHUTTLE/GEN4
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____

Réponses

Question 1 : _____
☐ a) ☐ b) ☐ c)

Question 2 : _____
☐ a) ☐ b) ☐ c)

Question 3 : _____
☐ a) ☐ b) ☐ c)

Question subsidiaire : _____

Coupon-réponse à renvoyer avant le 15 août 2004, cachet de la poste faisant foi.

ACTUS
SUR LE NET

MMORPG synchronisé

Voilà une bonne initiative et surtout une bonne nouvelle. SOE a annoncé que la bêta d'Everquest 2 aura lieu simultanément aux Etats-Unis et en Europe. Pour vous inscrire, dirigez-vous à l'adresse ci-dessous. Les tests devraient commencer début juillet et se dérouleront, comme d'habitude par phases successives. Si vous n'êtes pas pris dès juillet ; ne désespérez pas ! Votre tour viendra... **HTTP:**//eq2beta.station.sony.com/beta_reg/fr/register.jsp.

A la vie, à la mort

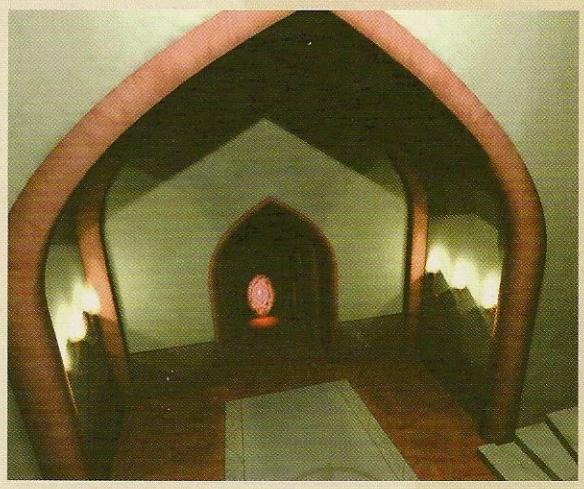
La mort permanente ne signifie pas que vous mourrez avec les cheveux frisés, mais bel et bien qu'une fois mort, c'est pour de bon. Adieu votre perso ! C'est le choix qu'ont fait les développeurs de Trials of Ascension, un MMORPG qui regorge de concepts aussi intéressants que novateurs : 18 races jouables, économie gérée par les joueurs... Un projet prometteur mais ce n'est pas pour l'année prochaine. **HTTP:**//www.shadowpool.com

L'Actu Online vous est présentée par

Repoussé

La bêta ouverte de Ryzom s'est terminée le 7 juin, laissant place... à une autre bêta ! Nevrax a fait le choix de reporter la sortie de Ryzom au mois de septembre, afin de finaliser les systèmes de jeu et d'éliminer les bugs restant. Vous aurez toujours la possibilité de participer à cette nouvelle phase de tests durant certains week-ends "ouverts", ou en vous inscrivant pour devenir Focus Bêta Testeur.
HTTP://www.ryzom.fr

Paradoxal



Avec Underlight, Lyra est entré dans le cercle des précurseurs en matière de MMORPG. Le développeur vient d'annoncer la mise en chantier de son second jeu : Reclamation. Cette fois encore, ils misent sur le côté décalé et poétique de leur univers (Reclamation, comme Underlight, se déroule dans le monde des rêves) et surtout sur un très fort accent de "role-play". Comme pour Underlight, le concept devrait séduire une communauté de fans soudés... Souhaitons à Lyra qu'elle soit un peu plus nombreuse !
HTTP://www.reclamationgame.com

Héroïque

Gros carton NC Soft sur le marché US avec City of Heroes : 100 000 abonnés dès le premier mois et une place parmi les 10 meilleures ventes de jeu PC au mois de mai. Un poil moins bien avec Lineage 2, qui ne séduit "que" 60 000 joueurs. Enfin, ce n'est déjà pas si mal, non ?

L'attaque des clones

David Allen, le concepteur du "premier" Horizons, a annoncé il y a peu qu'il quittait le monde du jeu vidéo, mettant fin à sa société Pharaoh Productions et par là même à son projet, Universe. Il déplore la disparition de la créativité et de l'innovation dans l'industrie du jeu, submergée par des titres qui se clonent les uns des autres. Il n'a pas entièrement tort, remarquez...
HTTP://pharaoh-productions.com

Rageant

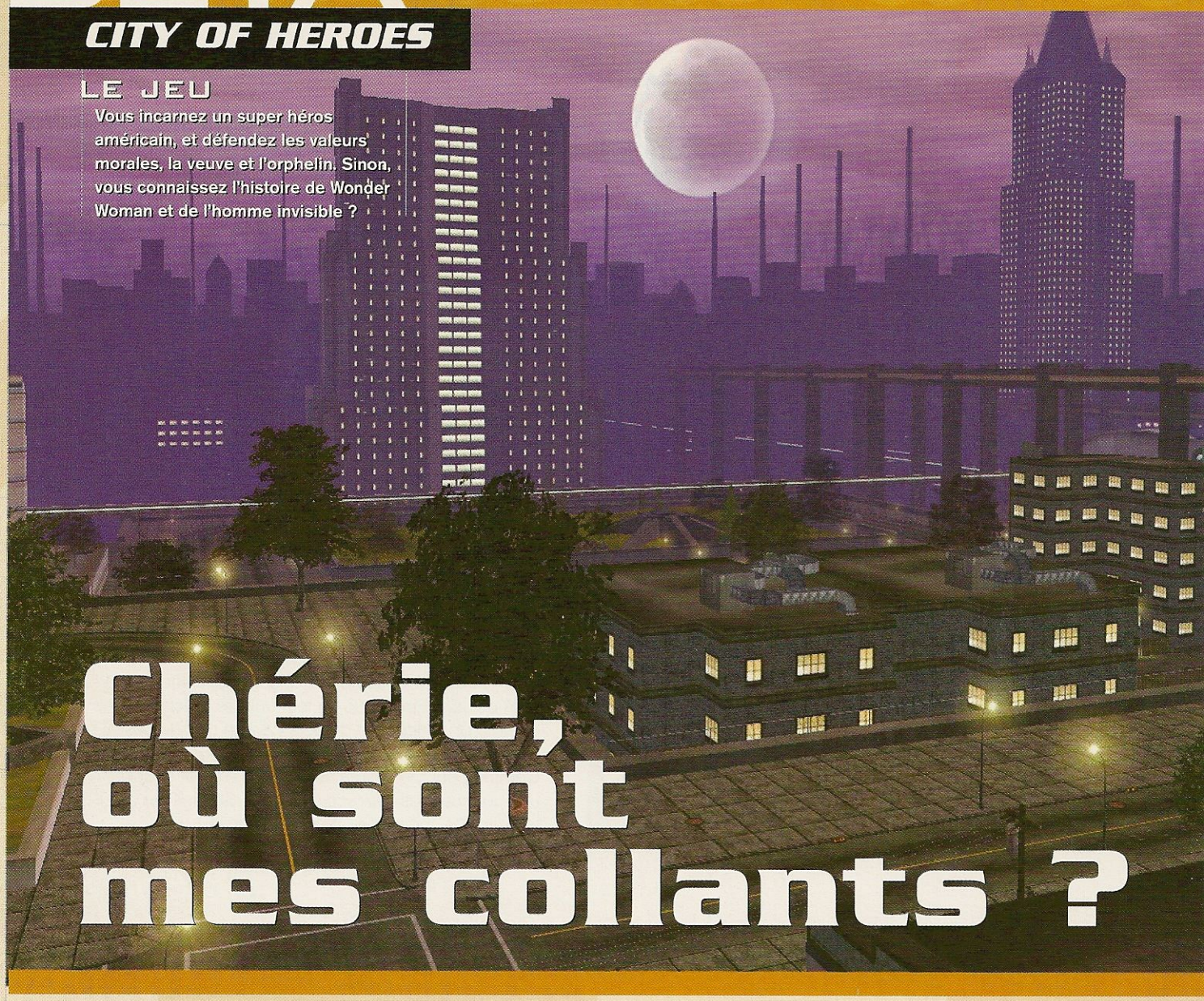
La bêta de Matrix Online a commencé mais elle est pour l'instant strictement limitée aux joueurs US et canadiens...

Live is dead

Triste nouvelle pour les amateurs de MMORPG et de Xbox. Après plusieurs retards et péripéties, et malgré de nombreux mois de développement, True Fantasy Live Online a été purement et simplement annulé par Microsoft.

Lag d'esprit

Une équipe de bénévoles français a développé un petit programme permettant d'améliorer votre ping sur Counter-Strike. A télécharger d'urgence sur www.nomorelag.fr.st.



LE JEU

Vous incarnez un super héros américain, et défendez les valeurs morales, la veuve et l'orphelin. Sinon, vous connaissez l'histoire de Wonder Woman et de l'homme invisible ?

Chérie, où sont mes collants ?

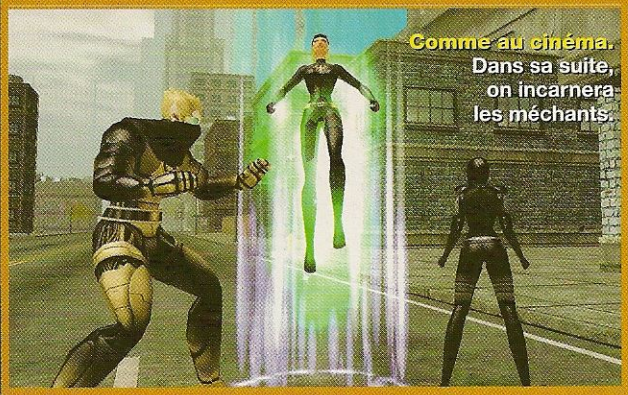
S'IL EST UN UNIVERS QUI SE PRÊTE AUX MMORPG, C'EST BIEN CELUI DES SUPERS HÉROS AMÉRICAINS. NOUS EN RÊVIONS TOUS, C'EST DEVENU RÉALITÉ !

City of Heroes est LA bonne surprise "online" de ce début d'année. Développé par Cryptic Studios et édité par NC Soft, le jeu fait un carton aux States. Et il y a de quoi ! Il a d'abord l'avantage de proposer un sujet vraiment différent des sempiternels chevaliers, dragons et autres elfes. Et il joue clairement sur nos fantasmes d'ados : devenir un super héros. **D'entrée, ce titre séduit par la phase de création** du personnage. C'est même son gros point fort tant on s'éclate à créer le héros le plus délirant possible. Les possibilités de base sont classiques (sexe, taille...) mais une fois arrivé à la création du costume, vous pourrez vraiment laisser libre court à votre imagination et le rendre unique. Je me suis tellement marré sur cette partie que j'ai créé trois personnages d'affilée avant même d'aller voir le jeu !

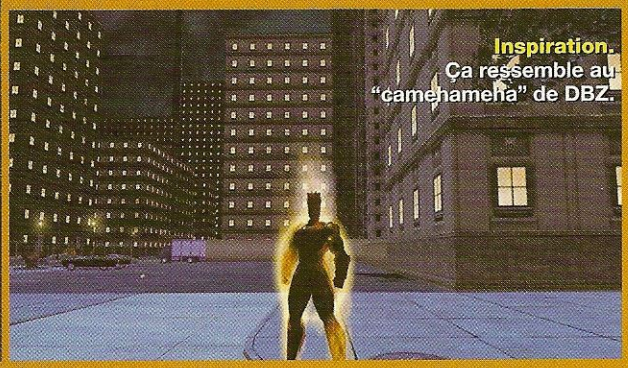
Il aurait été très dommage de s'arrêter là car CoH est également sympa. Les graphismes tout d'abord s'avèrent très intéressants. L'ambiance "comic" est bien rendue, et on a l'impression d'être littéralement plongé dans une BD. Les zones sont un peu inégales : certaines visuellement moyennes et répétitives, alors que d'autres se révèlent être vraiment

Comme dans les BD. Chaque héros développe des pouvoirs uniques.

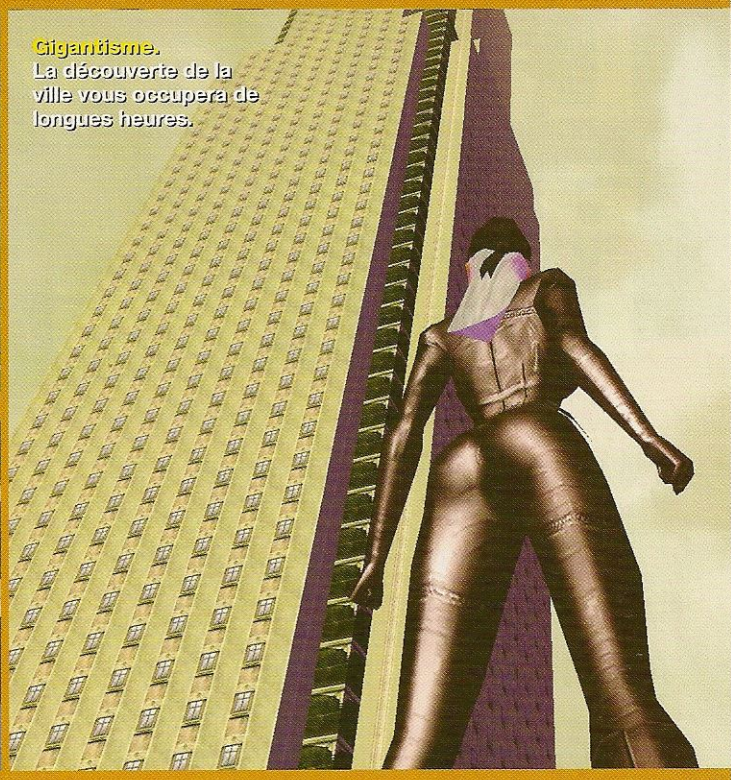
Améliorations. Ici, on "dépense" sa réputation pour acheter des compétences.



Comme au cinéma. Dans sa suite, on incarnera les méchants.



Inspiration. Ça ressemble au "camehameha" de DBZ.



Gigantisme. La découverte de la ville vous occupera de longues heures.

somptueuses. Le tout s'avère finalement plutôt agréable pour les yeux.

Au niveau du gameplay, pas de grosses surprises. Les développeurs ont repris les éléments d'un MMORPG classique, tourné à la sauce "super héros" : on progresse par niveau dans sa classe de personnages, on gagne de l'expérience en remplissant des missions ou en tuant des méchants. Du traditionnel, certes, mais ça fonctionne très bien. Tout a été fait pour renforcer le côté action du jeu. En tout bon super héros qui se respecte, on se déplace rapidement : on court vite, on saute haut, certains peuvent même voler. On récupère aussi rapidement ses points de vie et de "mana" pour enchaîner rapidement les scènes d'action.

City of Heroes n'est pas sans rappeler GTA3, car l'ambiance s'y apparente et les rues de Paragon City ne sont pas mieux fréquentées que celle de Miami. Pas moyen de faire un pas dans la ville sans tomber sur une bande de voyous martyrisant un honnête citoyen. Comme les gangs ennemis dans GTA, ils commenceront à vous canarder dès qu'ils vous verront. C'est l'occasion de gagner un peu d'expérience en leur apprenant les bonnes manières. Une fois sauvée, la victime vous remerciera et vous donnera ainsi des points de réputation, que vous utiliserez en lieu et place de l'argent pour acheter des bonus.

Même si le jeu n'est pas officiellement dispo en France, vous trouverez pas mal de frenchies et l'ambiance ingame est très bonne (vous trouvez un groupe en quelques secondes). Depuis chez nous, il faut soit commander le jeu en import, ce qui revient assez cher, soit passer par le site www.plaync.com, créer un compte, acheter une clé (49$) et télécharger le jeu. Des infos quotidiennes et la communauté francophone vous attendent sur http://coh.mondespersistants.com.

EDITEUR : Cryptic Studios
DÉVELOPPEUR : NC Soft
GENRE : MMORPG
SORTIE : disponible sur le Net
SITE INTERNET : http://www.cityofheroes.com/

WORLD OF WARCRAFT

LE JEU

Pénétrez dans l'univers de Blizzard sous l'angle du MMORPG ! Profitez du savoir-faire du studio californien et redécouvrez un gameplay exceptionnel, une prise en main inégalée. Oui, nous aimons bien vous faire baver six mois avant (version optimiste) la sortie d'un jeu.

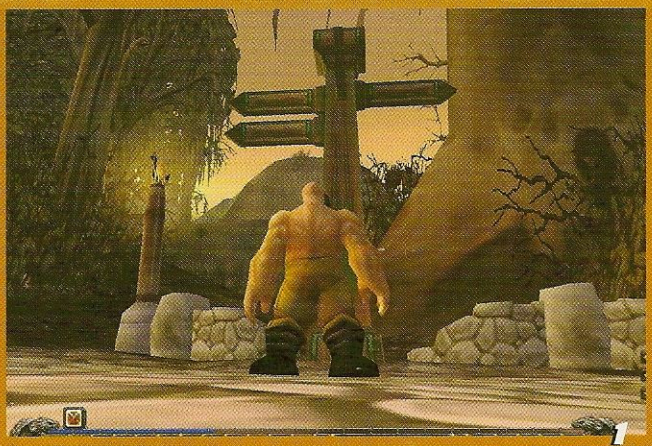
La bave aux lèvres

LE DÉVELOPPEMENT DE WoW CONTINUE SON PETIT BONHOMME DE CHEMIN. BLIZZARD A ENTAMÉ LA TROISIÈME PHASE DE BÊTA TEST. DE PLUS EN PLUS D'HORIZONS SONT OFFERTS AUX JOUEURS...

Warcraft n'est pas un jeu comme les autres, et le MMORPG basé sur cet univers ne peut que sortir de l'ordinaire. A mesure que votre personnage évolue, il a accès à des quêtes toujours plus complexes. Certaines en particulier vous enverront au plus profond des donjons. Ils ont la particularité d'êtres réservés à votre groupe. Une fois passée la porte d'entrée, vous serez seuls avec vos compagnons face aux dangers. Finies les files d'attente pour pouvoir affronter le maître des lieux. Et ça donne surtout la possibilité d'avoir une interactivité beaucoup plus poussée. Les donjons sont très variés, et vont de l'ancien réseau minier abandonné aux temples engloutis en passant par des cités souterraines déchues. Parcourir ces donjons est loin de ressembler à une balade, et vous avez intérêt à être bien préparé. Mais rassurez-vous, la récompense est à la hauteur et votre Orque préféré reviendra les poches pleines... ou les pieds devant !

Si toute cette violence et ces combats vous fatiguent, rien de tel qu'un peu d'artisanat pour décompresser. Entre le tanneur, d'alchimiste, l'enchanteur et bien d'autres, vous aurez le choix ! Ici, tout est fait pour que ce soit très intuitif. Le mot d'ordre de Blizzard est comme toujours gameplay et fun avant tout ! Un forgeron, par exemple, peut choisir de se fournir en minerai auprès d'autres joueurs, ou de faire mineur lui-même en parallèle de forgeron. Une fois qu'il a réuni les plans, les matériaux, et qu'il s'installe à la forge, il ne peut pas rater sa fabrication. Pas question de gâcher des matériaux hors de prix à essayer de faire des objets trop compliqués, le plus dur étant ici de rassembler les conditions requises. A terme, les matériaux nécessaires seront des productions d'autres corps de métier. Les artisans de haut niveau devront apprendre à travailler entre eux pour pouvoir produire les meilleurs objets.

Pour vendre vos productions, tout est facilité par une maison aux enchères, qui sert en fait de dépôt-vente pour tout ce dont vous espérez tirer quelques pièces ! Les autres joueurs pourront faire leurs achats, et vous recevrez votre



1 Intuitif.
En plus de la carte du pays, ces écriteaux vous aident à aller au bon endroit..

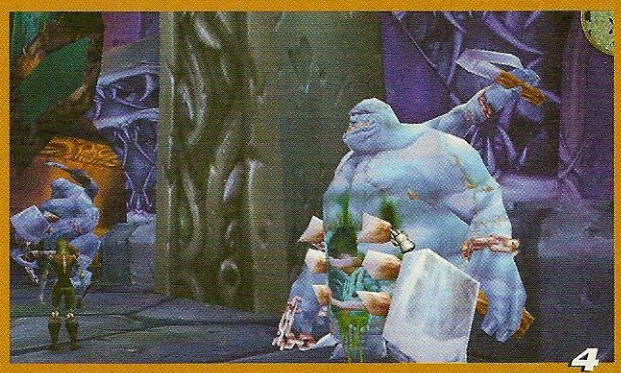
2 "Emotes"
Ici, la méthode Coué. Cette attitude signifie à peu près : "je suis le plus fort".

3 Look d'enfer.
"Troll, 30a, grand, brun ténébreux ch. F pour pillage sans pitié."

4 De vieilles connaissances.
On retrouve les monstres de Warcraft III.

5 Taxi.
Pour le moment, les déplacements aériens ne sont pas interactifs.

6 Tout découvrir.
Un seul compte vous permet de créer de nombreux personnages.



paiement par courrier ! D'ailleurs le système du courrier permet, entre autres, d'envoyer un objet à un ami qui n'est pas connecté, et même de demander à être payé à la livraison ! Au niveau 40, vous aurez droit à une monture personnelle que vous pourrez contrôler comme bon vous semble. Selon votre race, vous pourrez donc monter des loups géants, des panthères, des raptors ou des mechanostriders, un genre d'autruche mécanique conçue par des ingénieurs Gnomes un peu fous...
World of Warcraft joue à fond la carte Blizzard du jeu "facile à jouer, mais difficile à maîtriser". Il y en a pour tous les goûts, et on les attend au tournant sur des aspects critiques tels que le PvP... Retrouvez quotidiennement des infos sur http://wow.mondespersistants.com.

EDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Blizzard
GENRE : MMORPG
SORTIE : fin 2004
SITE INTERNET : http://www.worldofwarcraft.com/

Sous les PC, la plage !

VOICI ENFIN L'ÉTÉ ET, AVEC LUI, LA TRÊVE TANT MÉRITÉE ! FINIS LA LUTTE CONTRE LA MONTRE POUR BOUCLER GEN4, LES PROBLÈMES TECHNIQUES DE LA RÉDACTION... MAIS TOUTE MÉDAILLE A SON REVERS ET, EN L'OCCURRENCE, CELUI DE TESTEUR DE JEU. C'EST L'OBLIGATION DE PRENDRE SES VACANCES DE LA MI-JUIN À LA MI-JUILLET. A NOUS LES JOIES DE SE RETROUVER TOUT SEUL COMME UN ÂNE SOUS LA PLUIE, SUR LES PLAGES DÉSERTES. RÉSULTAT : AU BOUT D'UNE SEMAINE TOUT LE MONDE EST DE RETOUR À LA RÉDAC' ! C'EST ÇA, GEN4 !

JÉRÔME

SHUTTLE XPC SN45G DUSK & DAWN COLLECTOR'S EDITION

L'utile et

PENDANT SIX MOIS, GEN4 ET SHUTTLE VOUS PROPOSENT DE GAGNER UN BAREBONE ! ALORS, ELLE N'EST PAS BELLE, LA VIE ? ET ATTENTION, PAS N'IMPORTE LEQUEL ! IL S'AGIT D'UN SUPERBE MODÈLE, DANS UNE ÉDITION LIMITÉE AUX COULEURS DE LA MARQUE NVIDIA ET DE SES DEUX ÉGÉRIES, DUSK ET DAWN, LES DEUX FÉES DES GEFORCE FX.

Design. Pour une fois, personne ne vous demandera de planquer votre tour. Sauf votre copine...

Quand on enlève le joli cosmétique de ce kit PC, on se retrouve avec une des stars du catalogue Shuttle, le SN45G. Bien évidemment, il s'agit d'un barebone. On vous fournit donc le boîtier, la carte mère et l'alimentation. Pour le reste, vous y mettez ce que vous voulez. Mais détaillons un peu quand même, il y a largement de quoi faire.

La tour d'abord. De dimensions réduites, forcément, elle est en aluminium pour garder au frais tous vos chers petits composants. Ses mensurations en feront pâlir plus d'un : 300x200x185 mm. Et comme toujours avec la marque, la carte mère est solidement fixée (les premiers modèles devaient être entièrement retournés en cas de défaillance de la carte mère, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui). C'est du Socket-A, cela vous permet donc d'aller dire bonjour à monsieur AMD et de lui négocier un microprocesseur. Comme un petit Athlon XP/Duron avec un FSB 200/266/333/400, et ceux avec un noyau Barton jusqu'au 3200+. Si vous mettez un Athlon XP, vous bénéficiez du Burn Proof CPU protection, qui fait qu'en cas de chauffe, tout s'éteint pour éviter de transformer votre Shuttle en barbecue.

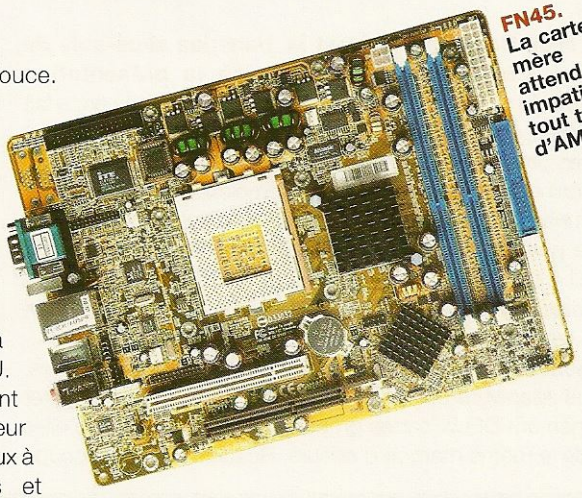
Qui dit barbecue, dit merguez et qui dit merguez dit chips. Justement, on trouve du nVidia, le classique nForce2 Ultra 400 aux commandes. PS étonnant me direz-vous, vu la série limitée dont il s'agit... Vous n'aimez pas "l'intégré" ? Vous voulez ramoner tout le monde avec une grosse carte graphique hors de prix ? Qu'à cela ne tienne, un port AGP 8x et un PCI vous attendent à cette fin. Côté son, 6-Channel AC97 2.2 Codec : de quoi se mater un petit DVD tranquille pour peu que vous ayez un kit d'enceintes adéquat.

l'agréable !

La mémoire maintenant ! Deux emplacements attendent des barrettes de DDR : DDR400/333/266/200 Dual-Channel-Support. On peut monter jusqu'à 2 Go en tout. Et vous disposez d'une très belle connectique en façade et à l'arrière. En tout, pas moins de six prises USB 2.0 et trois Firewire. Pour le son, du SPDIF in/out. Tout ce qu'il faut en somme !

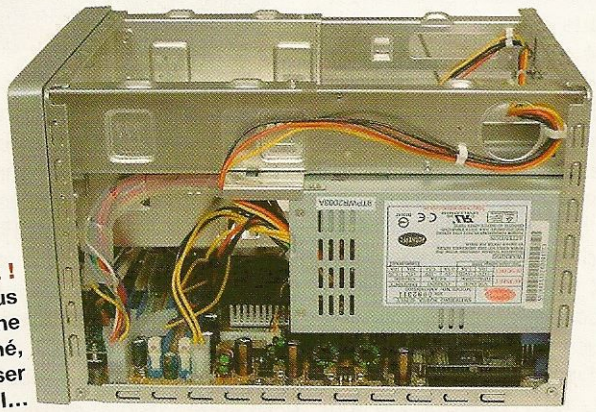
Pour connecter tous vos périphériques, ce SN45G offre gracieusement deux connecteurs ATA-133. Et bien sûr, l'alimentation. Elle délivre du 200W et s'avère très silencieuse. Non ! Nous n'avons pas fait joujou avec les six bécanes du stock de *Gen4*. Nous vous les enverrons immaculées ! pour se la couler douce. Pas possible ! Alors de série, arrimé à la carcasse, vous allez découvrir tout un système de petits tuyaux qui partent d'une plaque très conductible à apposer sur le CPU. Ces petits tuyaux sont reliés à un ventilateur extrêmement silencieux à l'arrière du châssis et qui brassent de l'air à l'intérieur desdits tuyaux. Résultat : tel un Rennie Déflatine thermique, votre CPU se détend et tout roule dans le merveilleux monde du silence.

Tout ça, c'est cadeau ! Cherchez un peu dans les pages du magazine, répondez vite au concours, allumez un cierge et vous verrez, ça va tomber tout cuit dans votre bec. C'est du très beau matériel très sympa et si ce n'est pas pour ce mois-ci, ce sera pour le mois prochain. Encore une bonne raison d'acheter *Gen4* au mois de septembre !



FN45. La carte mère attend avec impatience tout type d'AMD.

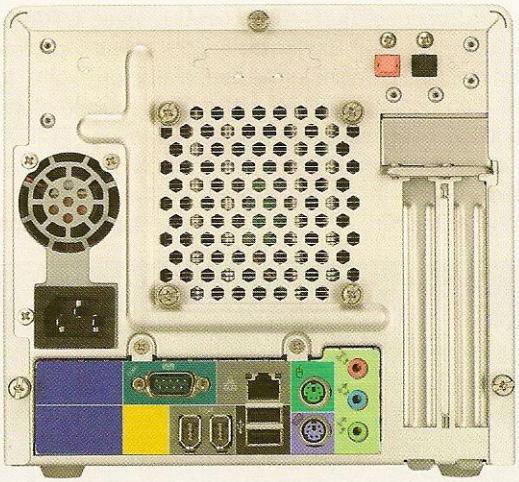
Pleine face. Voici vos deux fées réunies pour votre plaisir.



Chut ! Rien ne vous empêche, une fois gagné, d'y glisser une ATI...

Voilà, nous avons fait le tour du gros œuvre ! Voyons désormais les petits plus maison.

Le ICE-Heatpipe-Cooling ! Propre à Shuttle, breveté et tout, ce système de refroidissement est très simple. Dans ce type d'ordinateurs, ce qui chauffe le plus, c'est le CPU. Or, les barebones ne sont pas extensibles, et là où les petits ventilateurs des cartes graphiques suffisent aux GPU pour rester cools, le microprocesseur aurait bien besoin d'un ventilo mastoque

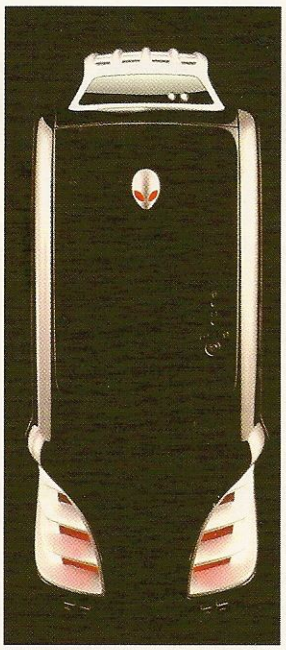


Faut pas pousser ! L'arrière plus traditionnel dévoile une connectique idéale.

HARDWARE

ALIENWARE ALX X2 ET VIDEO ARRAY

Venu d'ailleurs



Kentia Hall, Booth 7628. C'est là, dans les sous-sols de l'E3, que s'est sans doute déroulée la présentation hardware du salon la plus impressionnante. Alienware a fait des siennes. Ils avaient promis de frapper un grand coup et d'innover, promesse tenue ! Une idée toute simple en théorie, mais certainement monstrueusement complexe à mettre en place. Prenez une carte mère maison, la X2, basée sur un chipset Intel haut de gamme censé sortir bientôt. Garnissez-la au choix de CPU Intel ou AMD. Bien évidemment, elle supporte le PCI-Express avec cette particularité qu'elle a deux ports PCX en 16x, les ports graphiques remplaçant l'AGP.

Conscients de leur image de nirvana pour hardcore gamers, les labos Alienware ont donc conçu la X2 pour pouvoir gérer simultanément DEUX cartes graphiques. Pas la peine qu'elles soient de la même marque d'ailleurs. Résultat : l'une s'occupe de traiter la moitié supérieure de ce qui se passe à l'écran, et l'autre celle du dessous ! Bilan : vous avez des problèmes avec votre banquier certes, mais vous avez surtout un gain de puissance phénoménal et vos jeux tournent mieux que sur n'importe quelle autre config' !

Pire, il vous faut une troisième carte graphique, PCI aussi, qui rassemble les deux moitiés et se relie au moniteur. De la folie pure qui, selon Alienware, ne pourra être copiée par ses concurrents que d'ici dix mois vu la recherche à mettre en place. Cette carte et cette technologie équiperont les futurs ALX et on avait déjà à l'E3 des améliorations de 50 % minimum sur la vitesse de rendu. Pour l'instant...

www.alienware.com

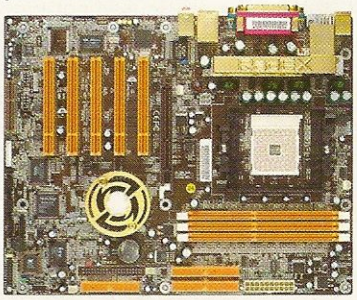
CHAINTECH VNF3-250 ET ZNF3-250

Chaud dedans !

La nouvelle carte mère Chaintech en édition spéciale ZENITH VE pour processeur AMD 64 bits ! Cette nouvelle carte Chaintech est la première de la gamme ZENITH VALUE EDITION à intégrer le chipset Nforce3-250. La VNF3-250 ZENITH VE supporte les processeurs AMD 64 Socket-754 avec un FSB à 800 Mhz. La carte accepte les mémoires DDR 200/266/333/400 jusqu'à 2GB (maximum) et elle est équipée d'un chipset son CMEDIA 9761A avec SPDIF 5.1, de 8 ports USB 2.0, de 2 connecteurs IDE UltraDMA 100/133, de 2 connecteurs S-ATA 150 RAID NVIDIA, d'un slot AGP 8x/4x, de 5 slots PCI, d'un slot CMR (Chaintech Multimédia Riser) et d'un connecteur LAN : 10/100. Sans oublier, vous vous en doutez, le "value pack 2003" : Norton Antivirus, ProMagic, Image It et le logiciel de monitoring DIGIDOC !

Sa frangine, la ZNF3-250, est aussi issue de la gamme ZENITH et intègre le chipset Nforce3-250. Ses nappes rondes facilitent la ventilation dans le boîtier. La ZNF3-250 ZENITH supporte les processeurs AMD 64 Socket-754 avec un FSB cadencé à 800 MHz et elle accepte les mémoires DDR 200/266/333/400 jusqu'à 2 Go (maximum). Elle est équipée du nouveau système de refroidissement RADEX qui permet de ventiler les condensateurs de l'alimentation qui habituellement sont responsables d'une chauffe importante. Avec le RADEX, basé sur une technologie Heat-Pipe, les condensateurs ne chauffent plus, votre tour non plus. La carte est équipée d'un chipset son VIA ENVY 24PT avec SPDIF 7.1, de 6 ports USB 2.0 dont 2 qui accompagnent l'entrée et la sortie audio du C-box 3 : un rack 5" à monter en façade comprenant : 2 ports UBS2, 1 port Firewire 1394, une entrée et une sortie audio, un moniteur de température CPU et un détecteur d'erreur interne, un lecteur carte mémoire 6 en 1, 2 connecteurs IDE UltraDMA 100/133, 4 connecteurs S-ATA 150 RAID, 3 connecteurs Firewire 1394 100/200/400Mbps (dont 1 sur IeCbox3), un slot AGP 8x/4x, 5 slots PCI, un slot CMR (Chaintech Multimédia Riser) et un connecteur LAN : Gigabit LAN 10/100/1000Mb. Sans oublier le value pack 2003 : Norton Antivirus, ProMagic, Image It...

Cocooning. Deux nids douillets pour vos AMD 64 !



www.chaintech.com

Leurs prix respectifs : environ 110 et 200 euros la pièce.

EN BREF

NIMP

A croire que les fabricants de capteurs optiques écoulent à moindre coût et qu'ils filent leurs produits gratuitement pour tout projet de gadget débile. Cela fait le bonheur des farfelus de Siemens qui pondent ce mois-ci le premier téléphone appareil photo... Si, c'est nouveau parce que le téléphone est fixe ! Comptez près de 200 euros pour faire le débile à domicile avec ce Gigaset SL740!

NIMP 2

Pire que les stocks de capteurs optiques, les sticks de mémoire flash. PNY, leader mondial, sort un autre gadget, ridicule, l'Executive Attaché, un stylo de luxe intégrant une clé USB 2.0 capable de stocker 128 ou 256 Mo. Laid, inutile, encombrant, il coûte quand même 70 ou 100 euros. Vive le Bic !

Microsoft perd le fil

Microsoft a des produits peu connus par chez nous, les routeurs Wifi. Après deux ans, Bill arrête *"pour se recentrer sur l'édition*

Large écran. Très lumineux, vous pouvez tranquillement mater des petits films.

TYPHOON MYGUIDE 5500XL

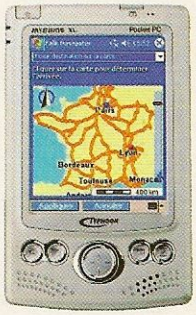
Le monde en poche

Connu pour ses petits accessoires et autres lecteurs MP3, la marque allemande Typhoon se met aux PDA. Voici donc le MyGuide 5500XL, pas cher, comme toujours avec cette société, et qui s'avère être une excellente surprise. Son plus : le GPS ! Mais avant d'en venir là, voyons l'objet lui-même.

Fin, gris métallisé, il ne jure pas à côté d'un Palm. Ici, c'est l'option Pocket PC qui a été retenue et nous trouvons le système d'exploitation Windows Mobile 2003 comme exécutant des tâches. Il offre toutes les fonctionnalités d'un ordinateur de poche : Word, Excel, Windows Media Player, Outlook et Messenger.

Son ergonomie est simplifiée à l'extrême avec des boutons d'enregistrement, de notes, un microphone intégré, un bouton central de navigation et quatre boutons pour les programmes les plus couramment utilisés (calendrier paramètres, contacts et tâches). On trouve aussi deux haut-parleurs, une prise casque et l'inévitable stylet.

L'écran tactile TFT de 3.5" justement a une résolution de 240x320 pixels avec une profondeur de couleur de 16 bits. Le PDA contient un processeur Intel Xscale PXA 255 à 400 Mhz et intègre une Flash Rom de 64 Mo et 64 Mo de RAM. Il possède un slot pour carte mémoire Compact Flash.



Avec ce produit est fournie une autre carte mémoire indispensable au bon fonctionnement du GPS. Sa carte flash Falk Navigator contient la France entière sur 256 Mo et d'autres cartes permettent une navigation en Europe. Equipé d'un système de positionnement par satellite, ce PDA est un véritable système de navigation. **Grâce à lui, Léo met moins de temps** le midi pour aller chercher les sandwichs à la boulangerie dans les embouteillages de Rueil-Malmaison. Il est même tombé amoureux de la voix qui le guide depuis une semaine, lui et sa Twingo. Pour ce faire, le PDA est livré avec un support qui reste fixé à demeure dans la voiture. La précision est estimée à 5 mètres près. Il suffit d'indiquer le point d'arrivée et le logiciel calcule automatiquement l'itinéraire.

Le tout est livré avec une pochette de protection, une base USB, une unité d'alimentation d'énergie, un adaptateur 12V pour allume-cigare au prix approximatif de 500 euros. Léo est heureux et qui ne le serait pas avec un tel gadget ? Idéal si vous avez de grands trajets à effectuer cet été et si vous aviez prévu de vous offrir un PDA. Typhoon ? Un nouveau venu qui frappe fort d'entrée de jeu !

www.typhoonline.com

KYOCERA FINECAM M410R

Photomateur

Pour vos vacances, rien de tel qu'un investissement numérique. Loin des compacts, il existe une gamme d'appareils au design plus conventionnel mais en général aux capacités supérieures. C'est le cas de ce nouveau Kyocera. Le Finecam M410R. Ce boîtier compact (107x73x85 mm) et plutôt léger (310 g) est l'outil absolument indispensable pour réussir vos vacances. Son zoom 10x vous assure de ne rater aucune belle fille sur le sable et si ça ne suffit pas, vous pouvez mettre des compléments optiques grâce au filetage de 52 mm. Pour le capteur, on trouve 4 millions de pixels.

Beaucoup de réglages sont proposés en plus des débrayages habituels des boîtiers avancés : couleur, PSAM, saturation, netteté, balance des blancs, contraste, exposition avec bracketing, avec en plus quelques modes scènes. Le processeur RTUNE, qui est propre à Kyocera, se charge, quant à lui, d'offrir à l'ensemble de hautes performances en terme de vitesse (mise en route en 1 s, retard au déclenchement de 0,07 s, aucune limite pour les rafales à 3,3 images/s ou la vidéo à 15 ou 30 images/s en VGA), mais aussi d'assurer la qualité des images en limitant le bruit.

Pour brancher ce bien bel objet à votre PC qui l'est tout autant, c'est l'USB 2.0 avec compatibilité PictBridge qui est de mise, et la SD Card pour le support de stockage (carte supportant le transfert à 10 Mo/s nécessaire pour atteindre les performances annoncées en matière de vidéo et mode rafale). C'est disponible en magasin, et ça s'échange contre 500 euros...

www.kyocera.com

logicielle". Et devinez quoi ? Ces produits étaient fiables, peu chers et simples. Ça ne collait pas avec l'esprit maison.

Maître du monde

Apple en connaît un rayon pour mettre la pression à ses fournisseurs. Il y a six mois d'attente aux USA pour avoir un iPod Mini ? Apple promet de faire le nécessaire et on apprend juste après qu'Hitachi investit 200 millions de dollars dans son usine thaïlandaise. Cette dernière produit en effet des disques durs d'un pouce et notamment les versions 4 Go qui équipent l'iPod mini...

Ring my (Packard) bell !

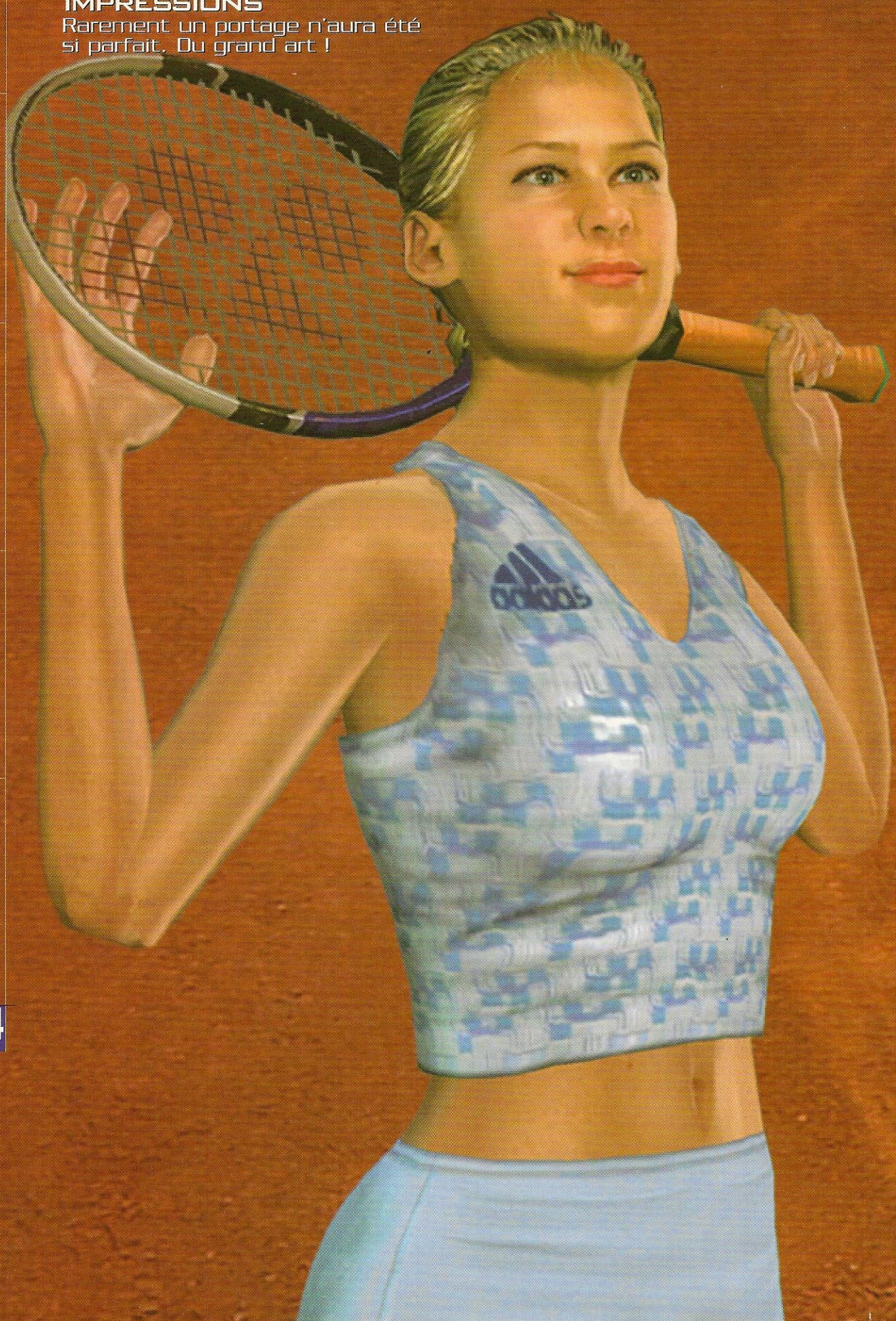
Packard Bell s'engouffre dans le secteur du lecteur MP3 avec l'AudioKey. Disque amovible (SD ou MMC) en plus des 32 Mo d'origine, il se porte autour du cou. Son prix : environ 129 euros !

SPORT

TOP SPIN

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Rarement un portage n'aura été si parfait. Du grand art !

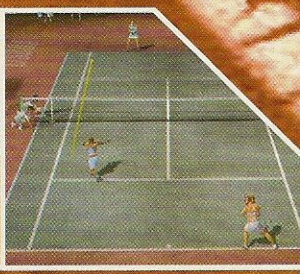


Balles neuves

ENFIN UN VRAI JEU DE TENNIS ! SUBLIME GRAPHIQUEMENT, TRÈS AGRÉABLE À JOUER, ET SURTOUT FUN À PLUSIEURS !

Depuis Great Court 2 (un jeu mythique à plus d'un titre) et Advantage Tennis (exceptionnel avec ses graphismes "fil de fer") sur Amiga, les fans de tennis allergiques aux consoles pouvaient pleurer sur leur clavier devant la piètre qualité de la production PC. Certes, Virtua Tennis a, comme tout best-seller qui se respecte, eu droit à son adaptation. Mais deux ans après sa sortie sur console et compte tenu de la puissance inexploitée de nos processeurs, il en avait déçu plus d'un. Les malades de la petite balle jaune peuvent désormais ravaler leurs larmes. Top Spin, qui a raflé le titre de "meilleur jeu de tennis" en novembre dernier, débarque sur PC dans une version en tout point identique.

Jamais (et là, je pèse mes mots) un portage n'aura été aussi réussi. Vous vous souvenez certainement de celui d'un certain Halo. L'exploit de cette adaptation avait été de transformer le meilleur jeu de la Xbox en un titre très banal sur PC, pour ne pas dire pire. Et que dire de Sonic et Turok Evolution ? Enfin, oubliez ces tristes exemples. Sur PC, une manette entre les pognes, Top Spin est un modèle de jouabilité. Et certainement le plus beau jeu de tennis, le plus fun



SPORT

TOP SPIN

Spectacle. Les plongeons sont sublimes, mais cela marque souvent la fin de l'échange. Dans un sens comme dans l'autre évidemment.

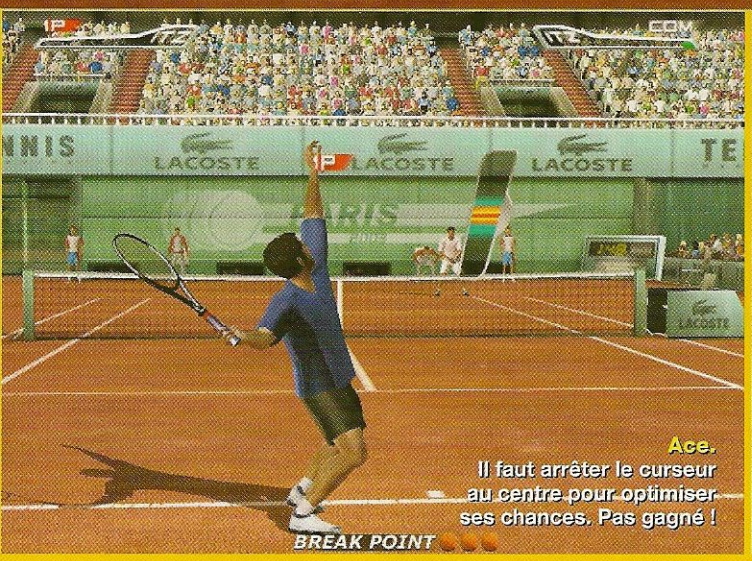
avec ces nombreux coups (à plat, liftés, coupés, lobés, amortis) et surtout le plus prenant à plusieurs, que ce soit avec deux manettes ou sur Internet, grâce à un classement virtuel à l'échelon mondial.

Afin de nous en convaincre, Atari et PAM avaient convié toute la presse spécialisée pour leur dévoiler la version PC. Malheureusement, celle-ci ne comportera aucune amélioration par rapport à son aîné. Mais elle sera aussi jouissive, et ça, c'est déjà beaucoup. Que ce soit Julien, Blutch et les autres, je leur ai tous mis une volée. Cependant, je ne me suis pas frotté à Dag, trop mauvais joueur et surtout trop costaud pour moi. Après avoir pris ses deux roues de vélo (6-0, 6-0), il aurait pris un malin plaisir à casser sa manette sur mon crâne rasé, le vicelard.

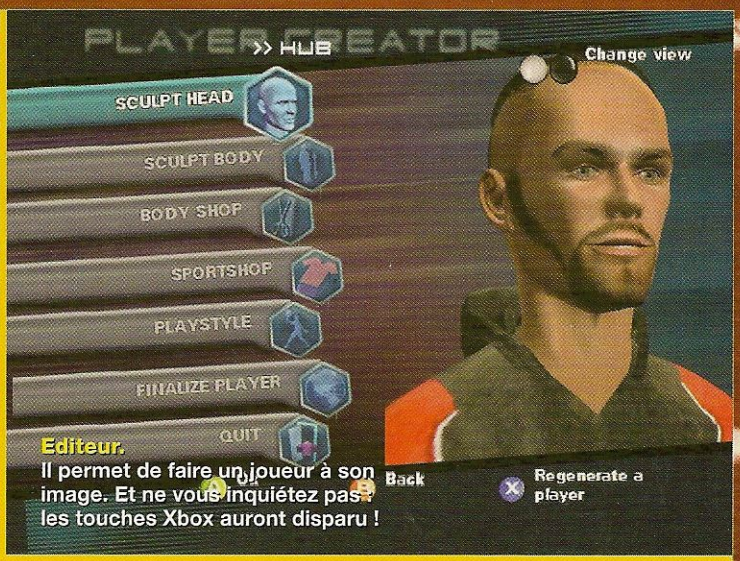
Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce titre, sachez tout simplement qu'il s'agit de la meilleure simulation de tennis. Avant d'arpenter les courts, vous pouvez créer votre personnage grâce à un éditeur extrêmement performant. Du coup, il est très facile de jouer avec un mec nous ressemblant trait pour trait. Idéal pour se prendre au jeu ! Au début, après avoir fait un petit tour par votre sponsor, qui vous filera de quoi avoir l'air d'un vrai joueur (short, maillot, basket, raquette...), vous pourrez disputer vos premiers tournois, des compétitions de seconde zone dont l'unique but est de vous familiariser avec les commandes.

L'argent que vous empocherez, utilisez-le ensuite pour suivre des entraînements et ainsi vous perfectionner dans divers domaines. En tout, il est possible de glaner 14 étoiles. Pas une de plus ! Alors, réfléchissez bien au moment de les répartir. A quoi servirait un cogneur exceptionnel s'il est incapable de piquer un sprint ? Mais si vous êtes plus une "victime de la mode" qu'un "bourreau de travail" (hein, Jérôme !), passez dans les différents magasins pour vous acheter de nouvelles fringues. Classe, bien sûr !

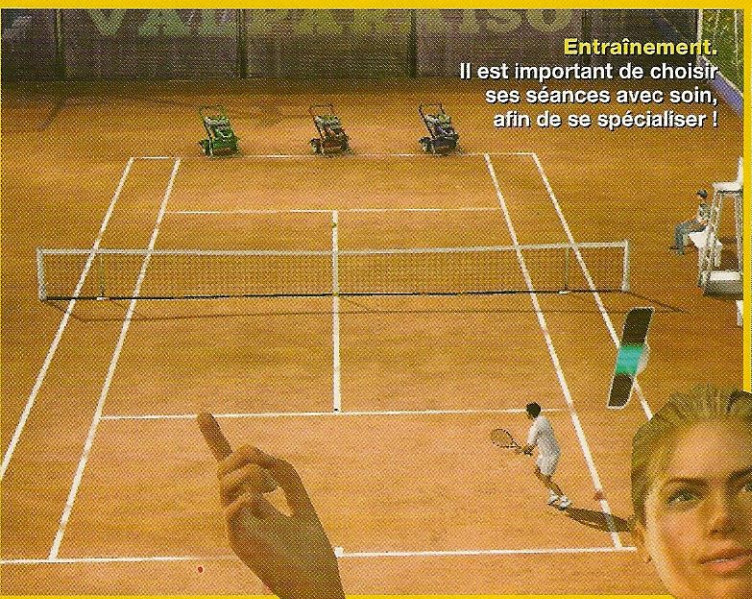
Au fil de vos victoires, les matches se feront plus âpres, notamment quand vous serez invités à disputer Roland Garros ou Wimbledon contre de vrais champions, comme Grosjean, Hewitt, Sampras et Kuerten. Du côté des filles, rassurez-vous ! Kournikova est aussi de la partie et c'est bien ça l'essentiel. Arrivé à ce niveau, vous pourrez tourner des spots de pub pour votre sponsor, jouer un match de gala contre une légende du tennis... Bref, le soft est tout ce qu'il y a de plus complet.



Ace. Il faut arrêter le curseur au centre pour optimiser ses chances. Pas gagné !

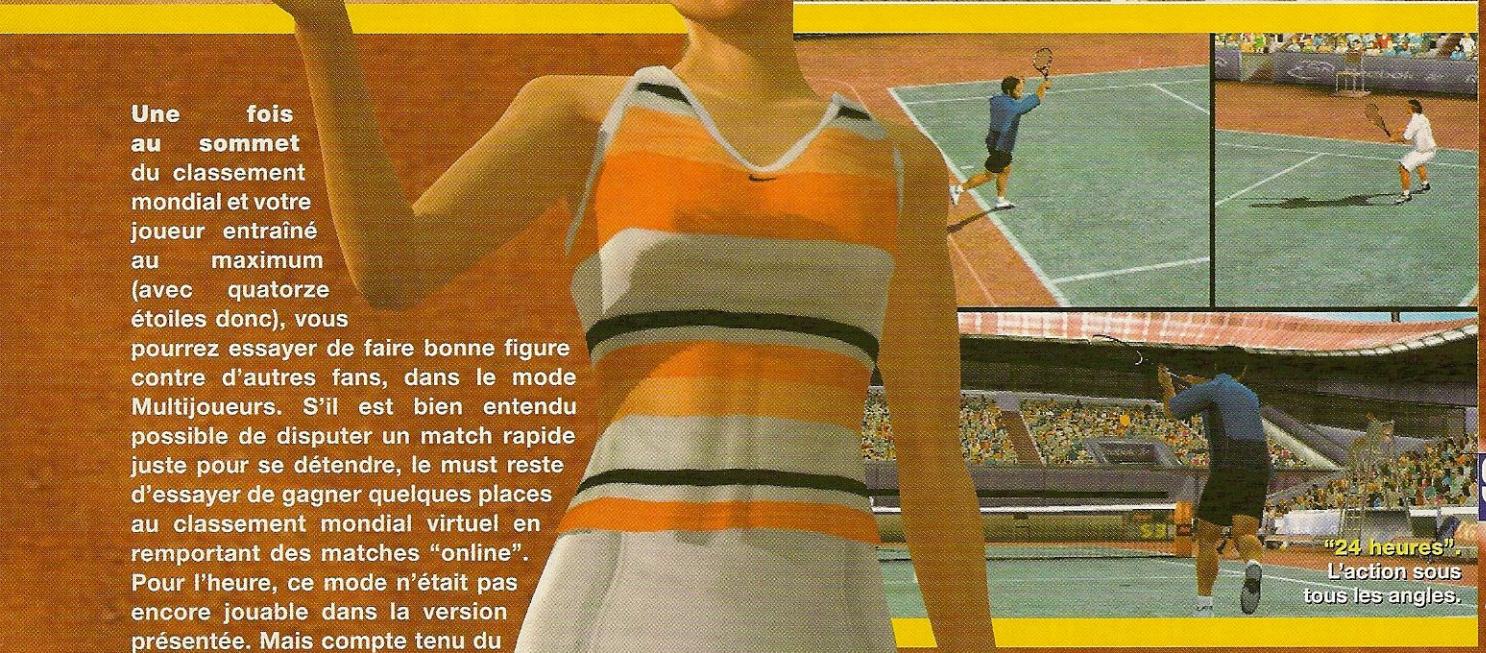


Editeur. Il permet de faire un joueur à son image. Et ne vous inquiétez pas : les touches Xbox auront disparu !



Entraînement. Il est important de choisir ses séances avec soin, afin de se spécialiser !

De mauvais poil. Deux touches permettent de manifester son humeur. Bonne... au mauvaise !



"24 heures". L'action sous tous les angles.

Une fois au sommet du classement mondial et votre joueur entraîné au maximum (avec quatorze étoiles donc), vous pourrez essayer de faire bonne figure contre d'autres fans, dans le mode Multijoueurs. S'il est bien entendu possible de disputer un match rapide juste pour se détendre, le must reste d'essayer de gagner quelques places au classement mondial virtuel en remportant des matches "online". Pour l'heure, ce mode n'était pas encore jouable dans la version présentée. Mais compte tenu du succès rencontré sur Xbox Live, le résultat ne devrait être que plus probant sur nos PC, plus habitués à ces affrontements à distance. Socrates

EDITEUR : Atari
DÉVELOPPEUR : PAM Studio
GENRE : sport
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.atari.com

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE"

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Se démarquer quand on fait un jeu sur la Seconde Guerre mondiale relève de l'exploit. Mais ce nouveau jeu de stratégie bénéficie d'une technique excellente et d'éléments très séduisants. En deux mots : ça déchire !

Les sanglots longs des violons de l'automne...

EN CE MOMENT, J'AI L'IMPRESSION DE NE CHRONIQUER QUE DES JEUX DE GUERRE SE DÉROULANT EN JUIN 1944. C'EST UN COUP À MÉLANGER TOUS LES TITRES. POURTANT, FORT DE QUELQUES BONNES IDÉES, CELUI-CI RISQUE BIEN DE SORTIR DU LOT. ARME AU POING, PAQUETAGE SUR LE DOS, PRÉPAREZ-VOUS POUR LE DÉBARQUEMENT !

Ironie du sort, c'est le 6 juin que j'écris ce texte. J'ai passé mon week-end devant la télé à bouffer du pont Pegasus, de l'Omaha, du commando Kiefer, du radio Londres... Bon, j'abrège : vous avez peut-être fait comme moi. J'ai donc bien révisé. J'installe Codename : Panzers et hop, c'est reparti. Au départ, ce n'est pas manifeste étant donné que l'on commence par incarner les Allemands.

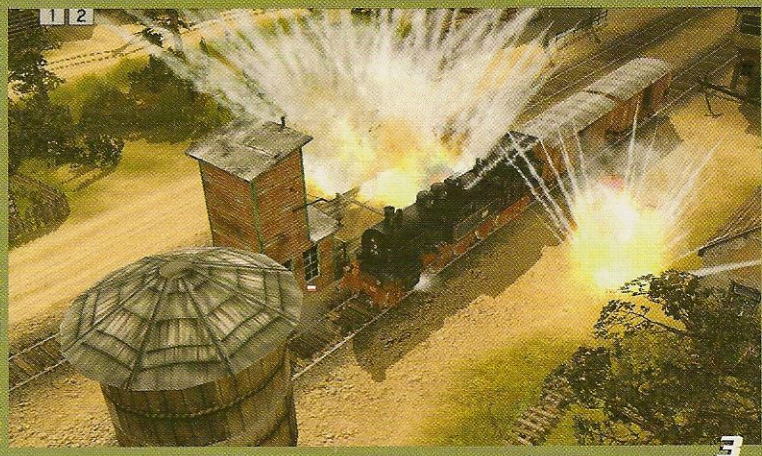
Tout démarre en 1941. Dès les premières secondes, on ne peut qu'être séduit par le moteur. Les décors, richement détaillés, nous font penser aux précédentes productions Focus dans le même genre : Blitzkrieg & co. Oui mais là, c'est de la 3D, avec tout ce que cela peut apporter de plus. Le danger de ces jeux possédant un bon moteur, c'est d'en mettre plein la vue mais de s'avérer désespérément creux. Or, il n'en est rien.

STRATEGIE

CODENAME : PANZERS "PHASE ONE"

1

2



3

Les premières minutes s'avèrent assez classiques : les objectifs ne sont pas révolutionnaires, loin de là. On attaque, des Polonais, des Français, et plus tard des Russes. On protège, on passe à l'offensive. Mais bien vite certains aspects nous font oublier la banalité des objectifs. Chaque unité possède une certaine expérience. Celles-ci sont reconduites de mission en mission, un peu à la façon de Ground Control, premier du nom.

Le ton est donné : il va falloir la jouer à l'économie des pertes. Tout comme dans le jeu précité, à chaque fin de niveau, vous pouvez renouveler quelque peu vos unités grâce aux points accumulés dans la partie précédente. Au fur et à mesure que les missions défilent et que la chronologie des événements avance, vous avez accès à de nouvelles unités (les Panzer IIIF ne sont pas disponibles à la deuxième mission, ils le sont à la troisième, par exemple).

Une certaine fidélité historique ne déplaira pas aux fans du genre. Et le réalisme semble également être au rendez-vous : les dégâts sont cohérents, les qualités et les défauts des différentes unités sont bien apparents... Un autre aspect est particulièrement appétissant. On sent que les auteurs ont joué à de nombreux jeux de stratégie sur papier.

Nous sommes ici bien loin des Warcraft ou C&C consistant à développer une grande base et à réduire à néant le camp ennemi. Vous possédez des unités en nombre limité mais celles-ci n'ont pas non plus des munitions infinies. Il faut que vous ayez des camions de ravitaillement et, dans le même ordre d'idées, des véhicules de réparation. Parfois, vous pouvez vous emparer d'une structure qui remplira ce genre de fonctions.

Ce type d'endroit est évidemment bien protégé. Une sorte de "capture the flag" déguisé, en quelque sorte. Rares sont les jeux utilisant de tels mécanismes. Au niveau du gameplay, c'est exaltant ! Et quand le tout est saupoudré d'une couche d'Histoire, ça devient réellement passionnant.

Les missions allemandes ont le mérite de vous mettre dans l'ambiance. Mais quand on commence avec les Russes, en 1941, on tombe définitivement sous le charme historique de la chose. Dès lors, on

1 Spectaculaire.
Dommage que l'on n'ait pas plus de bombardements à notre disposition.

2 Avion de reconnaissance.
Bien plus utile que dans les autres jeux de stratégie.

3 Indestructible.
Impossible de dégager ce train, même en le bombardant.

4 Bâtiments.
Quand l'un de vos hommes est là dedans, on peut en voir l'intérieur.

5 Garage ambulant.
Ce véhicule permet des réparations rapides des unités d'attaque.

6 Un miracle ?
Non, un bombardement...

4

5

6

comprend que l'on vivra avec Codename : Panzers les missions les plus marquantes de la Seconde Guerre mondiale : la libération d'un petit village, Stalingrad et, en point d'orgue, Berlin. Mais ne dévoilons pas tout ! **Ah si, dernière petite chose :** la campagne américaine commence le 6 juin. Le premier objectif consiste à s'emparer du pont Pegasus, la deuxième d'une plage (Utah). Chaque mission est aussi prenante que la précédente. On se dit que ça va retomber, mais pas du tout. Le contenu est tout bonnement exceptionnel.

Le contenant se révèle tout aussi séduisant. Un bien beau moteur, comme on aimerait en voir tout le temps. Spéciale dédicace aux programmeurs qui ont pensé à nous, les testeurs. Il est possible de faire une pause à n'importe quel moment mais aussi de faire pivoter la carte pour prendre la photo idéale, sous le meilleur angle. Bon, en fait, ce n'est peut-être pas à nous qu'ils ont pensé mais sans doute au joueur qui, pendant cette pause, peut continuer à donner des ordres.

Là encore, cela fait penser à un jeu de stratégie sur papier. Et pourtant, ce satané moteur est tout ce qu'il y a de plus temps réel. Les destructions les plus impressionnantes génèrent des explosions montant à plusieurs dizaines de mètres dans le ciel. Les effets de particule sous les chenilles sont constants. Les bombardements s'avèrent spectaculaires. On a tous en tête ces images d'archives où l'on voit des explosions en chaîne vues d'avion. Imaginez-vous deux secondes au sol. Ce moteur permet ce genre de fantaisies.

Bien entendu, tous les décors sont en 3D. Les balistiques sont tout ce qu'il y a de plus cohérent également. Ajoutez à cela des décors variés, un niveau de détail incroyable sur chaque objet du jeu, et ça fera beaucoup. Je sais, ce n'est qu'une preview et vu la somme des qualités, je ne comprends même pas trop pourquoi ce n'est pas un test. Ah si, je sais. Il me faudra bien deux mois pour trouver quoi mettre dans la case des points faibles lors du test. Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Stormregion
GENRE : Stratégie
SORTIE : Septembre 2004
SITE INTERNET : http://www.panzers.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce Flat Out est très fun et vraiment esthétique. Le mode Cascade est à mourir de rire.

Car Glass

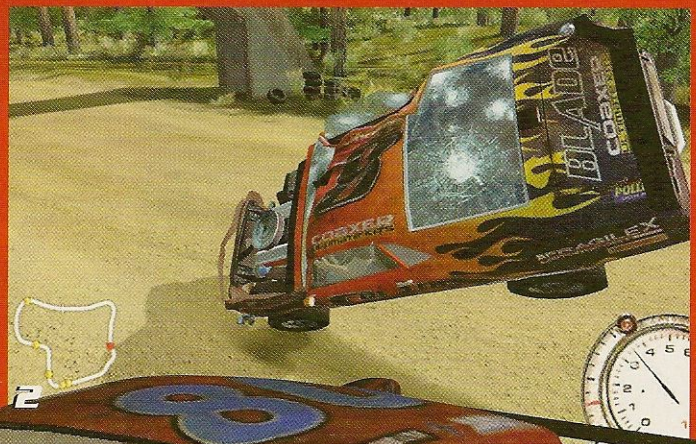
SI VOTRE RÊVE A TOUJOURS ÉTÉ DE PASSER AU TRAVERS DU PARE-BRISE DE GENERAL LEE, ALORS APPRÊTEZ-VOUS À LE VOIR SE RÉALISER !

Dans un univers à la "*Shérif, fais-moi peur !*", Flat Out s'apparente à un Trackmania du point de vue du fun et à un Colin niveau maniement. Rien que ça ! Au programme de cette simulation de course automobile déjantée, une dizaine de bolides pleins de nitro et des conducteurs qui, loin d'être des pilotes d'élite, s'entrechoquent allégrement jusqu'à passer par la vitre avant. Le temps que la voiture et son conducteur s'immobilisent et on peut reprendre la course.

Pour ce qui est des courses justement, le jeu devrait en proposer près d'une trentaine et ce, sous plusieurs conditions météorologiques. Tout est magnifiquement rendu à l'écran, les textures sont fines, mais c'est surtout la physique qui impressionne pour un jeu de cette catégorie. Les voitures virevoltent, se déforment, et s'envoient en l'air sur les multiples tremplins improvisés qu'offrent les bas-côtés. Ça rebondit dans tous les sens et les morceaux de bagnoles volent au même rythme que les Texans au travers des pare-brise.

Le jeu surprend par sa liberté. Vous pouvez librement quitter la route pour aller voir ce qui se passe dans les alentours. Pas un circuit d'ailleurs qui ne comporte de raccourcis. La lutte est âpre. Vous aurez bien besoin de sortir hors des sentiers battus pour éviter le rentre-dedans propre au gameplay ravageur que promet Flat Out. Attention toutefois à ne

1



2

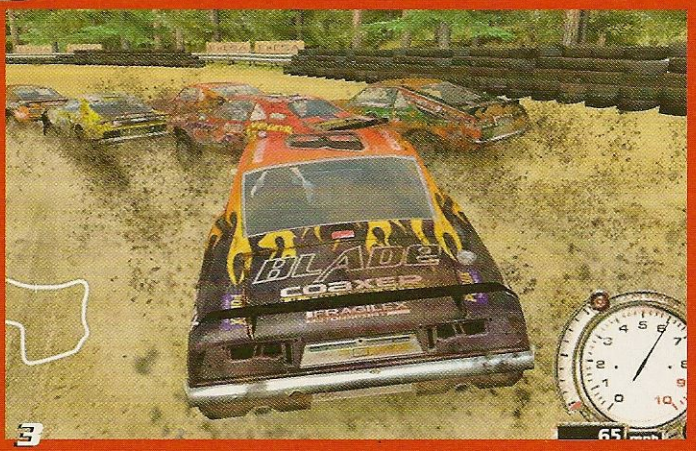
pas vous perdre. Ici, pas de limitations dans les sorties, on ne revient pas automatiquement sur la piste. Facilement pris en sandwich entre deux arbres ou coincé dans une ornière, vous pourrez cependant revenir sur la piste à la demande. On ne peut donc pas jouer comme un porc. Boire ou conduire, il faut choisir.

Mais là ou le jeu va exploser tout le monde en fun, c'est avec son mode cascade. A côté du mode Multijoueurs dans le menu, ce type de jeu étrange vous rappelle qu'à l'écran de chargement, il était précisé que la touche CTRL qui sert à lancer le nitro en course sert à éjecter le pilote dans le stunt mode. Et c'est n'importe quoi ! Cinq grandes lignes d'accélération vous permettent de faire du saut en longueur de pilote, du saut en hauteur et du tir aux fléchettes humains. De très mauvais goût mais on adore, que vous voulez-vous. A vous d'éjecter au bon moment le malheureux et de contrôler au mieux la vitesse et la direction de la caisse pour maximiser votre « performance ». Tout un programme, n'est-ce pas ?

Flat Out a tout pour plaire et viendra marcher à tous les coups sur les plates-bandes de Trackmania Sunrise et de Mashed. Pas la peine de passer votre permis de conduire cet été les gars, avec ces jeux qui montent en puissance, l'airbag fourni va vous procurer une grande bouffée d'air frais et comprimé ! Jérôme

EDITEUR : Empire Interactive
DÉVELOPPEUR : Bugbear
GENRE : Simulation
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.empireinteractive.com

1 Record.
Une collision un peu forte et votre pilote se prend pour Superman.
2 Physique.
Les déformations affectent, comme dans les vraies "simus" votre conduite.
3 Effets.
Boue, neige... Le jeu s'annonce magnifique.
4 Olé !
Visiblement, ce redneck de pilote aime le hip-hop...



3

4

D-DAY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

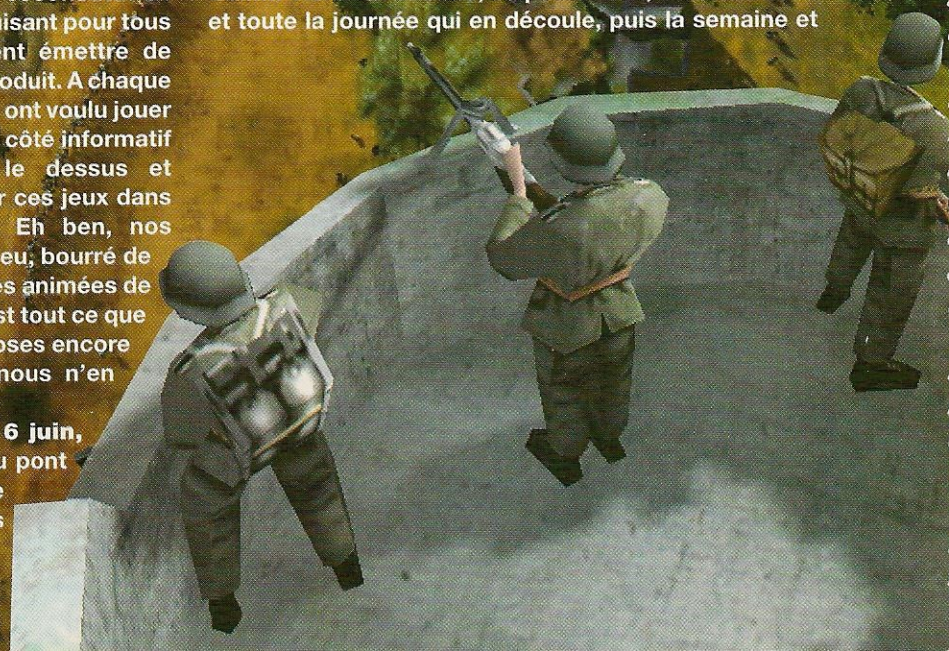
Toutes les missions sont inspirées de faits réels. Et pour ne rien gâcher, le gameplay n'a pas été sacrifié sur l'autel de la crédibilité.

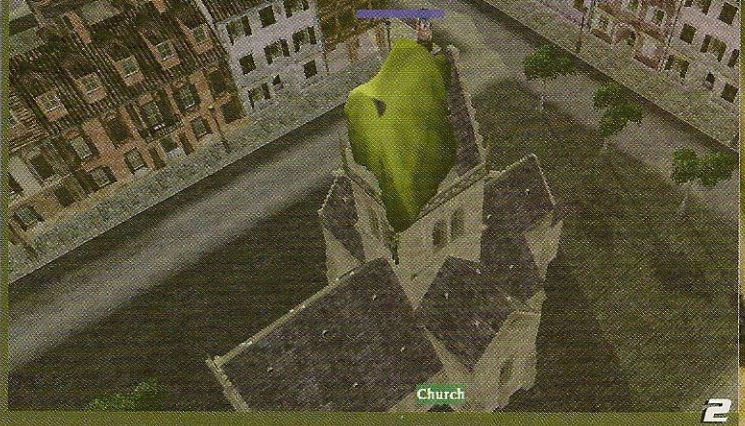
Historique et prenant

COMMENT SE DÉMARQUER QUAND ON A POUR TOILE DE FOND LE DÉBARQUEMENT ? EH BEN, EN PROPOSANT UN GAMEPLAY SATISFAISANT ET UN CONTENU JUSQU'À PRÉSENT INÉGALÉ.

Le pari est audacieux : lire un maximum d'archives sur le 6 juin 1944, retrouver des vétérans et pondre un jeu. L'ambition de base s'avère élevée : chaque niveau devra être une mission mythique de cette époque, sorte de reconstitution historique et ludique. Cela semble séduisant pour tous les joueurs, mais les gamers peuvent émettre de sérieux doutes sur la qualité finale du produit. A chaque fois que des studios de développement ont voulu jouer les professeurs, ça s'est mal passé. Le côté informatif reprenait toujours à un moment le dessus et finalement, on pouvait presque classer ces jeux dans la catégorie "produits multimédia". Eh ben, nos préjugés sont mis à mal. Faire un vrai jeu, bourré de données historiques, l'enrichir de cartes animées de l'époque, d'interviews de vétérans, c'est tout ce que propose D-Day, avec plein d'autres choses encore que nous n'avons pas pu voir car nous n'en sommes qu'à la preview.

Tout commence donc au matin du 6 juin, très tôt. Première mission : la prise du pont Pegasus (ça fait deux fois que je m'en empare cette semaine, dans deux jeux différents !). Deuxième mission : le sabotage de bunkers. Troisième : Sainte-Mère-l'Eglise et ses parachutages hasardeux. Tout est évoqué : le parachutiste sur le clocher, les marais, le pont, le train... Viennent ensuite, au petit matin, Omaha Beach et toute la journée qui en découle, puis la semaine et





1 Lance-flammes.
Toujours aussi dévastateurs mais également dangereux pour ses propres troupes.

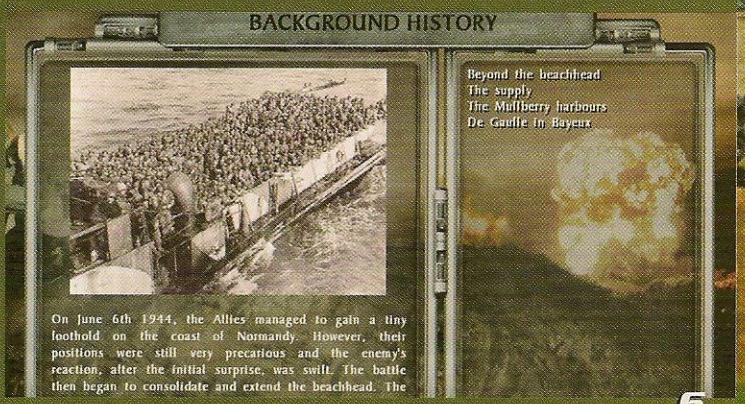
2 Fidèle.
Les auteurs ont changé leur modèle d'église car le parachute n'était pas du bon côté.

3 Sépia.
Les cinématiques sont de cette teinte pour l'ambiance.

4 Soins.
Le médecin ne doit pas être spécialement près du blessé pour le soigner.

5 C'est reparti.
J'ai dû vivre cette scène une dizaine de fois cette année !

6 Petit cours d'histoire.
Lors du briefing, vous découvrez vos objectifs, et on vous rappelle le cadre historique de la mission.



le mois suivant. La chronologie des événements est respectée ainsi qu'une foule de petits détails. Chaque mission se voit considérablement enrichie d'un nombre assez important de sous objectifs qui simplifieront la réalisation du but principal. A Sainte-Mère-l'Eglise, par exemple, vous devez envoyer quelques résistants éclairer certaines parties de la carte. S'ils peuvent également mettre hors service l'alarme, c'est toute la mission qui sera simplifiée grâce à des actions se déroulant dans les premières secondes. S'ils arrivent à faire exploser le train, vous trouverez moins de résistance dans les missions suivantes.

En ce qui concerne le gameplay, on peut déjà affirmer que la réussite semble être au rendez-vous, si ce n'est un petit décalage entre un ordre et son application. Cela peut parfois faire perdre une seconde. Gageons que les deux mois qui nous séparent de la sortie du jeu gommeront ce problème de pathfinding (il semblerait). Tous les aspects du jeu s'avèrent assez simples mais on ne peut pas se permettre de jouer n'importe comment. Il faut vraiment suivre les tactiques de l'époque et utiliser au mieux tous ses hommes qui s'avèrent très polyvalents. Ils peuvent s'emparer de n'importe quel véhicule abandonné par l'ennemi, que ce soit des pièces d'artillerie ou des tanks. La qualité d'un véhicule, sa force de frappe, son blindage et sa vitesse répondent également à des données historiques. Tout est formidablement bien réglé, et du coup, chaque mission procure une bonne dose de suspense, apporte (grâce au briefing notamment) une somme de connaissances rarement atteinte dans un jeu.

Terminons sur cet aspect didactique. Hormis les cartes animées et les textes avant chaque mission, vous replaçant dans le contexte et dans l'enjeu réel du moment, vous aurez aussi à votre disposition des bonus. Des interviews de vétérans, rien que ça. Monte Cristo s'est entouré des experts en la matière : Normandie Mémoire. Pour couronner le tout, ils sont partis interviewer un ancien d'Omaha. Son nom de famille ? Ryan... C'est ce qui s'appelle avoir le souci du détail, n'est-ce pas ?

Léo de Urlevan

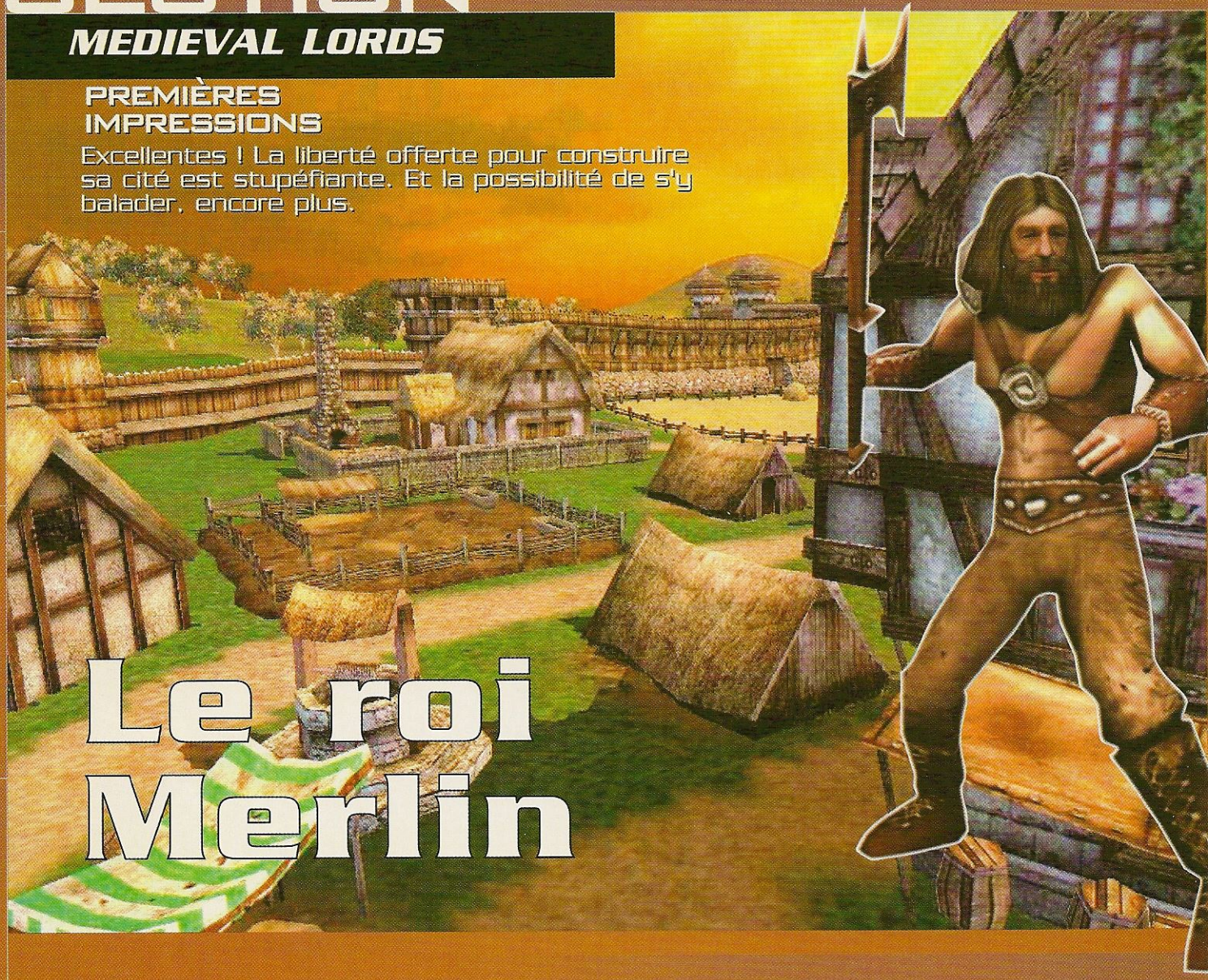
EDITEUR : Monte Cristo
DÉVELOPPEUR : Digital Reality
GENRE : Stratégie
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.d-daygame.com

GESTION

MEDIEVAL LORDS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Excellentes ! La liberté offerte pour construire sa cité est stupéfiante. Et la possibilité de s'y balader, encore plus.



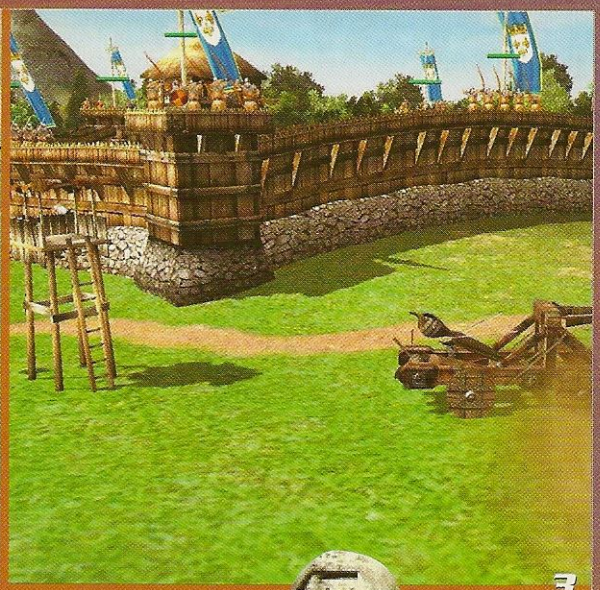
Le roi Merlin

MONTE CRISTO EST EN PLEINE EFFERVESCENCE. PARALLÈLEMENT À FIRE DEPARTMENT 2, CE STUDIO SORT MEDIEVAL LORDS ET INNOVE EN MATIÈRE DE CONSTRUCTION...

Prenez un Caesar, un Sim City, enlevez les côtés rébarbatifs des deux, mettez le tout dans un shaker médiéval ultra-technique et hop ! Voici un des jeux les plus surprenants de la rentrée ! L'histoire est toute simple. Votre royaume s'est fait piller par le voisin et vous, prince héritier, avec votre micro-village, devrez reconquérir une à une les cités environnantes pour pouvoir espérer défier le malotru qui a "kické" votre roi de père. Pour ce faire, le jeu sous-titré Build, Defend, Expand ne vous laisse pas beaucoup de choix : il va falloir construire, défendre et s'étendre... Mais dans l'exécution par contre, vous allez vous en donner à cœur joie !

Dans un Sim City, tout apparaît sur un quadrillage. C'est complet, mais moche et saoulant. Le but premier de Medieval Lords, c'est de permettre au joueur d'être fier de sa ville. Tout est en 3D, et quelle 3D ! Les modélisations sont magnifiques, les textures riches et variées, et surtout, les règles sont passées aux oubliettes. Pas de quadrillage ici, on place où l'on veut, on pivote les objets comme bon nous semble, et les routes se font d'elles-mêmes. Envie de faire un champ ? Donnez-lui la forme que vous voudrez, là où vous le voudrez... et tout le reste suivra. C'est incroyable à voir visuellement, d'autant que les mecs de Monte Cristo ont poussé le vice jusqu'à inclure un mode Balade. D'un seul clic, vous plongez au cœur de votre cité fortifiée, vous avez un contrôle total et efficace de la caméra, vous traversez le marché et assistez aux animations médiévales.

Incroyable de technicité, le jeu ne cesse de nous surprendre. Au point de se demander s'il ne s'agit pas d'une belle démo technologique et que l'intérêt du jeu, une fois la forteresse construite, va s'effondrer comme ses renforts ! Eh ben, non ! Là encore, ce titre se différencie des autres City Builders. Les chaînes, ici, existent, mais ne sont pas contraignantes comme dans les autres jeux. Vous n'aurez pas à planter des arbres, créer une mine, ramasser du minerai, couper des bûches, faire du feu, extraire du fer, façonner un



1 Extension. On peut atteindre des tailles colossales.

2 Début. Pour un bon départ, mieux vaut se blottir près de l'eau, le jeu ne gérant pas les navires.

3 Renforts. En venir à bout est indispensable.

coquetier, mettre un œuf, manger l'œuf à la coque, pour finalement avoir une coquille d'œuf à offrir en guise de cendrier de fête des pères.

Non ! Votre champ de blé produit du blé et le moulin ne fait qu'augmenter son rendement. Tout se fait sans contraintes, logiquement. Cela n'empêche pas d'avoir des ressources à gérer, ou plutôt des besoins. Nourriture, eau, santé, sérénité, défense et loisirs. A vous de placer vos attractions, défense et autres ports de pêche. plus intéressants, alors que dans Sim City vous placiez un volcan pour tout raser et tester votre ville, ici vous aurez à lutter contre les intempéries et les catastrophes naturelles directement. En plus du voleur et du voisin d'à côté.

Car on arrive aussi à la partie "fous-moi sur la gueule". Le but du jeu est de protéger sa cité, à grands renforts de murailles et d'unités militaires; Vous avez des arbres technologiques répartis en six familles. Et il faut attaquer les voisins. Une telle guerre s'achève lorsque le donjon central de la cité est conquis. Les développeurs de Medieval Lords ont été si loin dans le gobage de l'encyclopédie Violet-Leduc que toute attaque commence par la trêve de Dieu, ancien décret qui, en temps de guerre, imposait une pause hebdomadaire. Vous en profiterez surtout pour fixer votre stratégie. Néanmoins, le titre n'est pas un RTS. C'est avant toute un formidable jeu de construction qui, à la rentrée, devrait en étonner plus d'un.

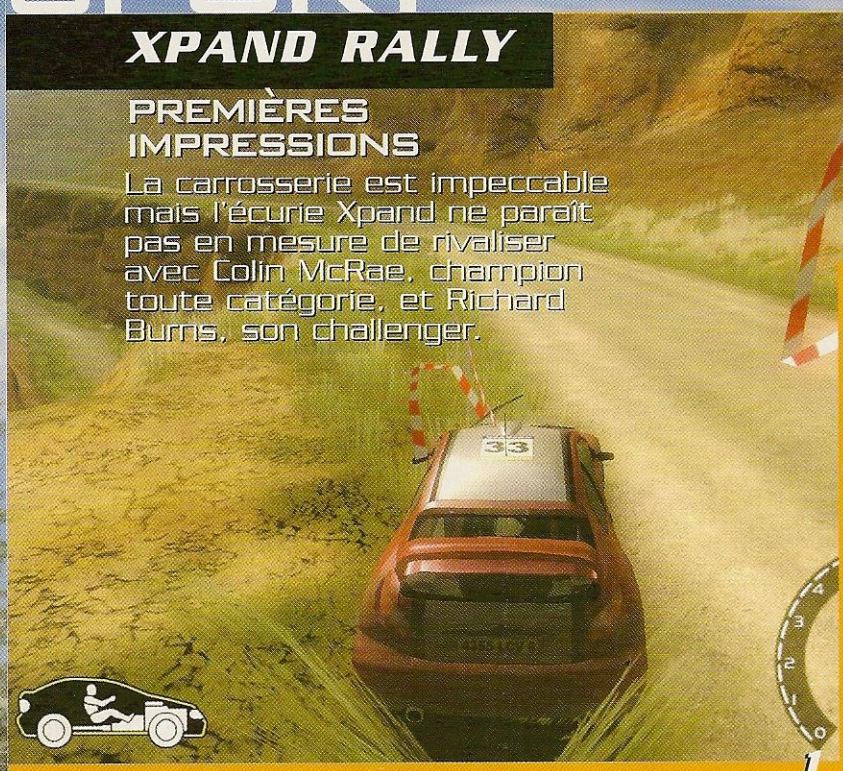
Jérôme

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Monte Cristo
GENRE : Gestion
SORTIE : septembre 2004
SITE INTERNET : www.focus-home.com

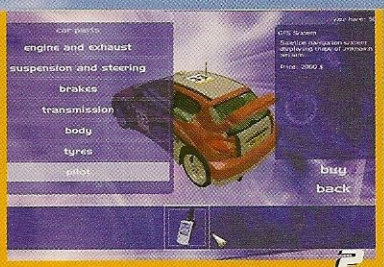
XPAND RALLY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

La carrosserie est impeccable mais l'écurie Xpand ne paraît pas en mesure de rivaliser avec Colin McRae, champion toute catégorie, et Richard Burns, son challenger.



1



2

3

4

1 Graphismes. Comme vous pouvez le voir, ça s'annonce plutôt pas mal !

2 Tuning. Un GPS ? Voilà qui pourrait être utile dans un raid.

3 Voiture. Vous pouvez en piloter une bonne dizaine.

4 Boum. Les quatre roues en l'air et le décor qui valdingue...

Le troisième prétendant

COLIN MCRAE VOIT DÉFERLER UNE VAGUE DE CONCURRENTS... MAIS ALORS QUE RICHARD BURNS A PRIS UN PEU DE RETARD, XPAND RALLY POINTE LE BOUT DE SON CAPOT.

Cette année, le titre de "meilleur jeu de rallye" est très convoité. Pour l'instant, Colin McRae a réalisé le meilleur temps. "Comme chaque saison", serait-on tenté de dire. Mais Richard Burns, son principal challenger, n'a pas encore pris le départ. Tout comme l'écurie Xpand Rally, une équipe indépendante et vierge de tout sponsor (d'où le nom de "Lion 160" attribué à une voiture ressemblant trait pour trait à la petite bombe signée Peugeot, et une certaine "Tiny Hooper"). En profitant des quelques minutes qui lui restent avant le grand départ, les techniciens apportent les derniers réglages à son petit bolide.

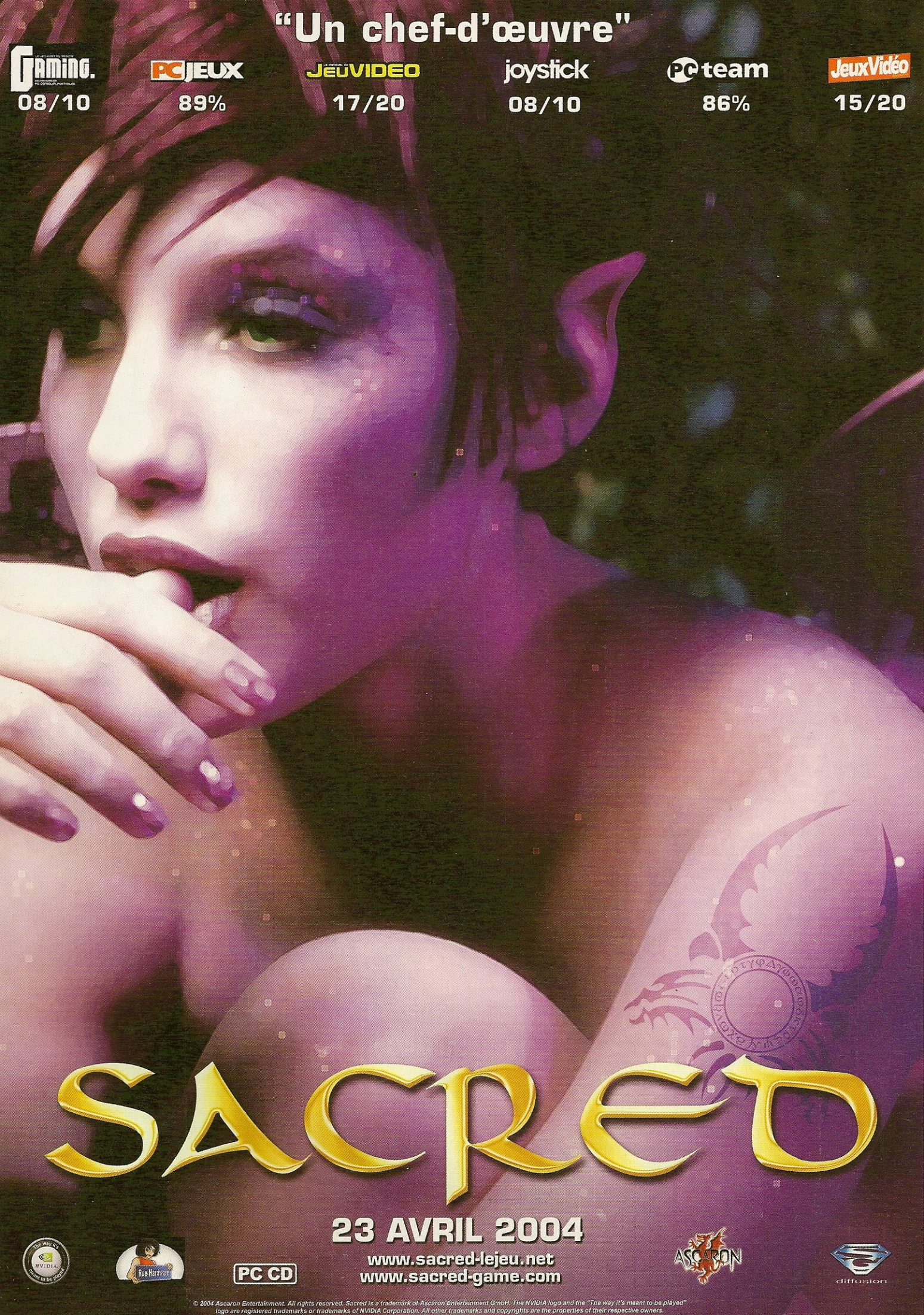
D'après ce que l'on a pu en voir, les voitures de cette équipe (impeccables au niveau du design) vont très vite. Enfin, une fois que l'on a gagné assez d'argent pour troquer sa modeste Punto contre une voiture digne de ce nom. Ensuite, elles iraient même un peu trop vite. En effet, le pilote a souvent du mal à maîtriser la puissance incroyable de son véhicule. D'où de nombreuses sorties de route qui, si elles ont pour effet de rendre fou de rage un as du volant, ont au moins le mérite de faire admirer les innombrables pièces détachées qui composent cet engin de la mort et assurent un joli spectacle, en faisant valdinguer à peu près tout ce qui se trouve en bordure de route. Panneaux de signalisation, pubs, barrières...

Quelques réglages s'imposent donc, et ces dernières semaines, les techniciens ont travaillé d'arrache-pied pour occulter (ou du moins limiter) ce petit problème. Mais leur travail n'est, pour l'instant, pas encore terminé. Et compte tenu de la dernière version que nous venons de recevoir, sans commune mesure avec le "work in progress" presque incontrôlable envoyé le mois dernier, il n'y a aucune raison de s'inquiéter. Toujours faute de licences, ce n'est pas aux courses du championnat du monde que vous prendrez part, mais à une multitude de challenges. Un rallye sous la neige en Scandinavie, un autre dans le Grand Canyon (et là, gare à la chute), divers défis vous opposant aux autres pilotes.

Plus orienté vers la simulation que sur l'action (même si, pour le spectacle, les voitures ont été boostées), Xpand Rally devrait même nous proposer des rally-cross, aux caractéristiques rappelant le Paris-Dakar, des courses où une bonne boussole est plus importante qu'un moteur survitaminé. Une innovation de taille que l'on attend toutefois de pouvoir juger sur pièce.

Socrates

EDITEUR : Techland
DEVELOPPEUR : Micro Applications
GENRE : Simulation
SORTIE : fin mai 2004
SITE INTERNET : www.xpandrally.com


"Un chef-d'œuvre"
GAMING. 08/10
PC JEUX 89%
JEU VIDEO 17/20
joystick 08/10
PC team 86%
Jeux Vidéo 15/20
SACRED
23 AVRIL 2004
www.sacred-lejeu.net
www.sacred-game.com
PC CD
ASCARON
diffusion
© 2004 Ascaron Entertainment. All rights reserved. Sacred is a trademark of Ascaron Entertainment GmbH. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

BESIEGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Assiégez ses ennemis, pourquoi pas... Mais il ne faudrait pas oublier que le jeu est censé être un RTS !

Bain de siège

1 **Pagodes volantes.** En fait, vous les empêchez de sortir et les bombardez en même temps.

2 **La nuit.** C'est bien connu, tous les Vikings sont gris...

BESIEGER PROPOSE DEUX IDÉES INTÉRESSANTES. UN PEU DE FUN DANS LE MONDE DES VIKINGS ET LA POSSIBILITÉ D'ASSIÉGER VOS ENNEMIS POUR LES APPAUVRIR. EN REVANCHE, CÔTÉ RÉALISATION...

Dans les jeux de stratégie en temps réel, on assiste la plupart du temps à des batailles rangées, unités contre unités. On oublie bien souvent que le siège était, dans des époques lointaines, une stratégie très répandue. Les Russes de Primal Software s'en sont souvenu en concevant Besieger, un RTS avec comme particularité d'assiéger des cités au temps des Vikings, dans un passé parallèle puisque des aéronefs sont disponibles et plein d'autres items totalement anachroniques.

Commençons par le royaume de Tark ! Konin, son roi (NDLR : Konnard dans la version originale du jeu...), cherche l'épée légendaire de Krom. Souvent parti en quête de celle-ci, et sachant que qui va à la chasse perd sa place, il se fait piquer le trône par sa sœur, Mara, la sorcière. Voyant cela, les Vikings décident d'envoyer Earl Barmalay chercher le marteau de Thor (NDLR : Chacun cherche son chat) dans la cité de Baltor pour préparer une invasion. Or, qui va à la chasse perd sa place... (NDLR : l'histoire ne se répète pas, mais elle bégaye). Donc, Karon la (pas) belle envahit la capitale viking. Du coup, l'autre morveux, Barmalay, reste le seul moyen pour les Vikings de se sortir de la mouise. Il devra déjà s'en sortir lui-même parce qu'en plus, en rentrant chez lui, il crève. Sauf qu'il ne conduit pas une voiture, mais un dirigeable... Plus ennuyeux. D'autant qu'il atterrit dans la forêt de Konin. Les deux amis, tels Placid et Muzo contre Crapulax, vont donc se démerder gaiement pour renvoyer Mara au chaudron.

Pourquoi tant de détails sur l'histoire ? Parce que malheureusement, c'est pour l'instant la seule chose réussie du jeu. Non pas que le reste soit mauvais, mais c'est du vu et revu et rerevu... Un peu l'équivalent de la 7e Compagnie dans le monde du RTS. Et entre chaque mission, une cinématique nous rappelle le fil conducteur. Si ! Deux choses le différencient du RTS de base. LA première, négative : l'impossibilité de lancer des sorts. La deuxième, plus positive : l'accent mis sur... les sièges ! Ben oui, souvenez-vous du titre ! Du coup, les batailles qu'on trouve dans les missions se distinguent légèrement de celles des autres RTS.

Besieger ne comporte que deux races, les Vikings et les Cimmériens, et il n'y a quasiment aucune différence entre elles. Si ce n'est que leur pathfinding est confus, suite aux consommations excessives de céréales fermentées. Le mec derrière la caméra a dû les aider à finir les gobelets d'ailleurs... Passons ! Tout ceci peut se régler d'ici la sortie, prévue fin août... Besieger peut être très sympa, à condition que sa technique s'améliore. Mais une fois l'intérêt des sièges passé, il ne reste plus grand-chose. Attendons toutefois le test pour savoir s'il mérite son investissement.

Jérôme

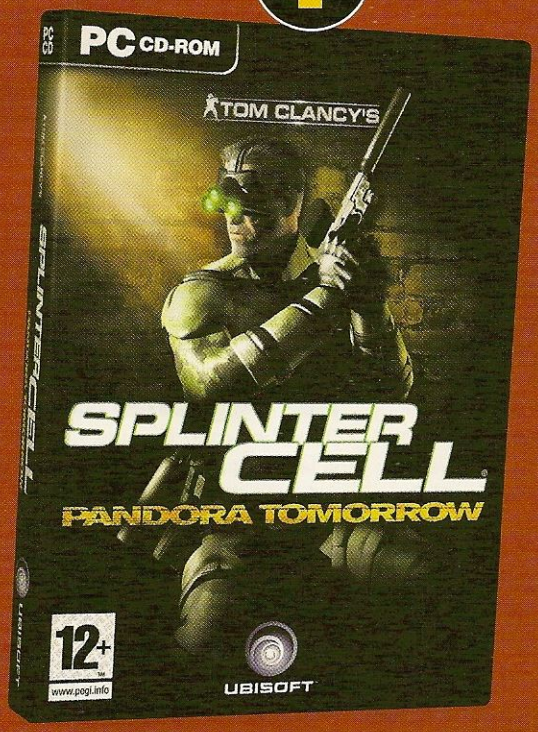
EDITEUR : Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR : Primal Software
GENRE : Stratégie
SORTIE : 23 août 2004
SITE INTERNET : www.besieger.com

ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE 1 AN

[11 NUMÉROS]

70 €



DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 — L'essentiel des jeux PC

Oui Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^{os} + le jeu **SPLINTER CELL** à 70 €
(Offre réservée à la France Métropolitaine)

GEN4 PC 179
1 AN - SPLINTER CELL

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

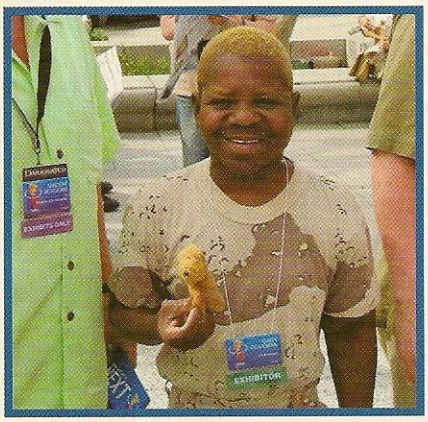
Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

LA REDAC EN FOLIE

La trêve des rédacteurs

"The World is not enough...". Tous les midis, dans la Twingo de Léo, on y a droit. Impossible pour le père Urlevan de décrocher de ses séances de cruising à LA. Jérôme, lui, a bien décroché et rechigne à se retaper un dossier E3 ce mois-ci.

28 MAI
Socrates est déçu,
il comptait sur les deux guignols pour lui piquer une PSP à l'E3 avec PES dessus. Au lieu de cela, il se retrouve avec un pin's Sunflowers. Il se souvient alors qu'il a gagné un concours et que sa tronche apparaîtra dans le prochain jeu des Autrichiens... Aaarrrhhh !!!

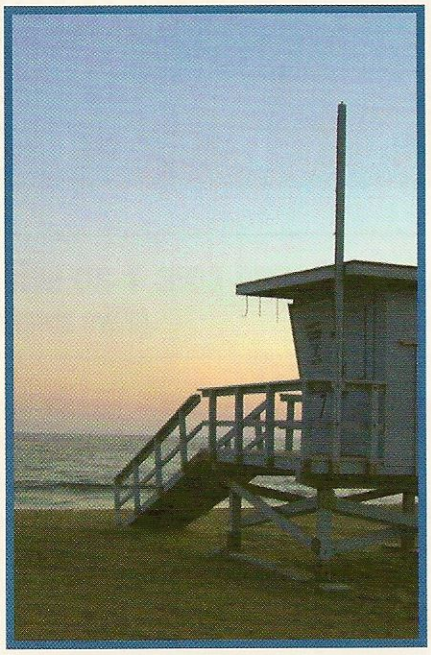


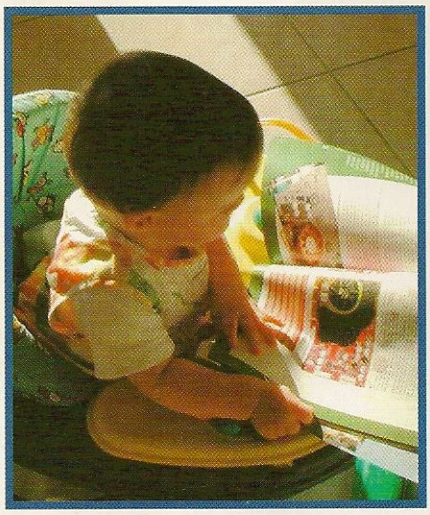
3 JUIN 2004
Ana voulait des Converse roses,
et finalement... que dalle ! Du coup, elle se venge et décide de se monter des vacances aux Etats-Unis. Ça tombe bien, dans le bureau d'à côté, il y a un G.I. C'est Léo qui n'en peut plus. Vu le nombre de jeux sur le Débarquement, il a déjà pris quatre fois Pegasus Bridge, et foulé trois fois le sable d'Omaha Beach. Avec un peu de chance, G.W. Bush va venir à Rueil le décorer.

4 JUIN 2004
Jérôme s'accroche.
Il veut faire une belle interface de DVD. "*Une interface avec la gueule de Mac OS X*", demande Ana. "*Non, avec des photos d'Ukraine*", réclame Léo. C'est Socrates qui tranche. Une seule question : deviner où la rédac' déménage à la fin de l'année... Tout le monde se rassoit et l'interface attendra.

7 JUIN
Léo tente une fuite en Ukraine,
à Kiev. Mais la nostalgie le gagne et il rentre voir ses confrères. "*Tiens, Jay ! Du thé !*". "*Euh... Du thé de Tchernobyl ? Merci Léo...*". "*Et pour toi Ana, des pâtes de fruits...*". Léo les aura quand même. A 50 cents le paquet, Jérôme n'a plus de scrupules à le taxer (en avait-il ?) et même si sa gorge est fluorescente, il en redemande.

9 JUIN
Alors que tout le monde prépare déjà ses cartons,
une lettre un peu particulière arrive au courrier. C'est une admiratrice qui nous écrit. Elle s'appelle Emma, elle est fan de *Gen4*. "*Fan de Gen4, donc fan de moi !*" s'exclame Jérôme tout émoustillé. "*Fais voir sa photo Léo ! En plus, tu m'as dit qu'elle lisait le hardware*". Jérôme s'empare de la photo et il faut bien avouer que "petit con", comme l'appelle Ana, a encore marqué des points...





10 JUIN
Toute l'équipe est ragaillardie.
"*Gen4 ne meurt jamais !*". En effet, si la prochaine génération de lecteurs est déjà là, à quoi bon s'en faire ? C'est donc tout naturellement que Jérôme arrive avec une feuille de vacances, prévoyant de partir quatre jours avant le bouclage. "*Oué, mé gé finit mon taf... Et gé pa féh de fôtes se moi-si*". Socrates aurait préféré être sourd que d'entendre ça.

14 JUIN 2004
L'équipe a bien ficelé Jérôme,
qui boude mais en silence. Une fois ce dernier numéro de l'année bouclé, il décide d'aller rendre visite à Emma. Tous dans la Twingo. Jérôme sort le GPS du test de sa poche et le branche sur l'allume-cigare de Léo. Emma s'avère charmante et une fervente lectrice de *Gen4*... Au moment de repartir, la Léomobile ne veut plus démarrer. Léo regarde alors Jérôme qui lui lance un "*T'aurais pas oublié d'éteindre ton GPS ?*"... Eclats de rire entre deux Californiens, mais pas de souci... *Gen4* ne meurt jamais ! Alors, on se retrouve en septembre !

"*Gen4* ne meurt jamais ! Alors, on se retrouve en septembre !"

ABONNEMENT

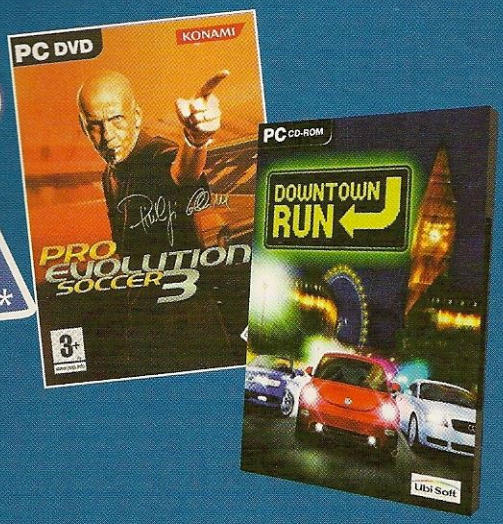
FORMULE "GAMER"

1 AN

11 NUMÉROS

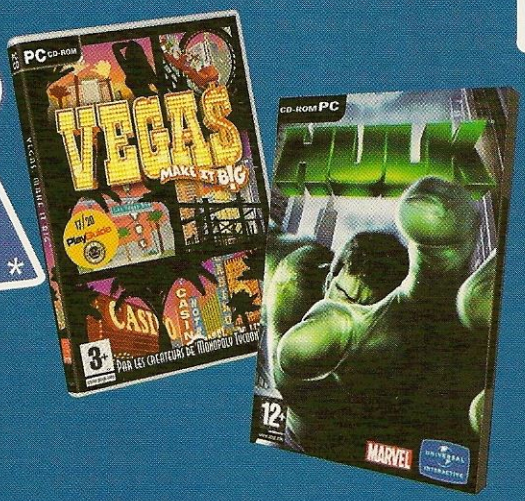
1

2



75€ *

3



75€ *

39€,90

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 179
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

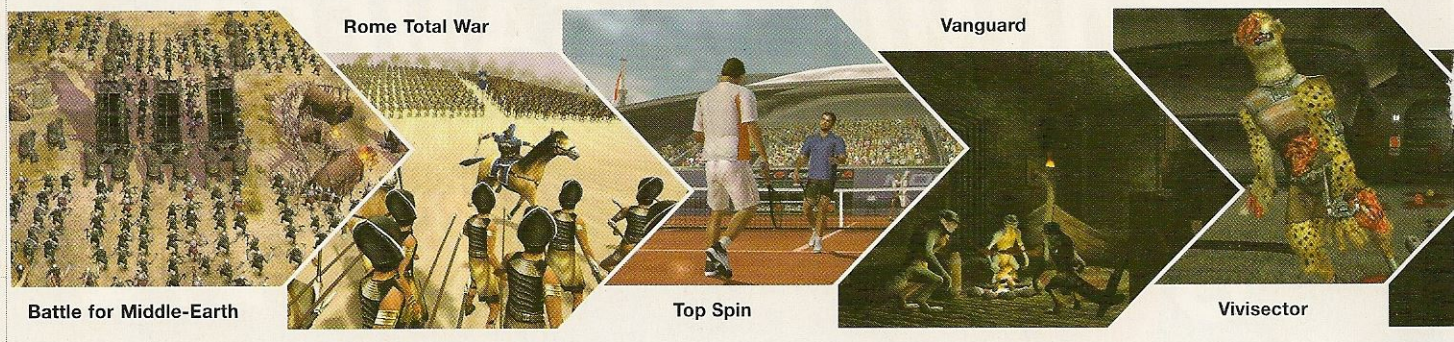
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PLANNING DES SORTIES



Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Eastside Hockey Manager	Sega	2 juillet 2004
Shellshock : Nam'67	Eidos	2 juillet 2004
Soldiers : Heroes of World War II	Codemasters	2 juillet 2004
World Championship Snooker 2004	Codemasters	9 juillet 2004
Spider-Man 2	Activision	9 juillet 2004
Against Rome	BigBen	30 juillet 2004
Gorky Zero	BigBen	30 juillet 2004
Transport Giant	BigBen	30 juillet 2004
Kreed	Acclaim	Fin juillet 2004
Catwoman	Electronic Arts	Août 2004
Kult : Heretic Kingdom	Nobilis	Fin août 2004
Mashed	SG Diffusion	Fin août 2004
Flight Sim : Concorde	SG Diffusion	Fin août 2004
Kohan II	Take Two	Rentrée 2004
D-Day	PointSoft	Rentrée 2004
Vivesector	PointSoft	Rentrée 2004
Codename : Panzers	Focus	Début septembre 2004
Top Spin	Atari	Septembre 2004
Richard Burns Rally	Eidos	Septembre 2004
LOTR : Battle for the Middle Earth	Electronic Arts	Septembre 2004
Evil Genius	Vivendi	Septembre 2004
Nitro Family	Nobilis	Septembre 2004
FlatOut	SG Diffusion	Septembre 2004
Rome Total War	Activision	Fin septembre 2004
Driver 3	Atari	Automne 2004
L'Entraîneur 5	Eidos	Automne 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Automne 2004
Silent Hill 4	Konami	Automne 2004
Joint Operations	Ubi Soft	Automne 2004
Myst IV Revelation	Ubi Soft	Automne 2004
Settlers V	Ubi Soft	Automne 2004
Pacific Fighters	Ubi Soft	Automne 2004
Everquest II	Ubi Soft	Automne 2004
Splinter Cell 3	Ubi Soft	Automne 2004
Prince of Persia 2	Ubi Soft	Automne 2004
Worms	Sega	Octobre 2004
Tribes	Vivendi	Octobre 2004
Dungeon Siege 2	Microsoft	Hiver 2004
Vanguard	Microsoft	Hiver 2004

CHAOS LEAGUE

Tout d'abord un grand sens de l'équité ...

.. un code éthique irréprochable ...

... des pompom girls d'un raffinement ..... exceptionnel ...

Ou peut être tout simplement ce vieil adage: "un esprit sain dans un corps sain" ...

J'trouverai !!! ... j'vous jure j'trouverai .....

TOUTES LES INFOS EN AVANT PREMIERE SUR
WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM

•Un jeu inédit des créateurs de Advance Wars•

© 2003-2004 Nintendo / Intelligent Systems. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

www.nintendo.fr

À VOS ORDRES MON SEIGNEUR !

Lancez-vous dans la saga Fire Emblem et découvrez une combinaison unique de stratégie, de RPG et d'aventure épique. 3 campagnes, plus de 70 missions, 40 personnages à commander, et un mode 4 joueurs vous attendent.
Vous êtes le tacticien chargé de mener au combat les chevaliers, les mercenaires, les archers, les magiciens ralliés à la lutte contre l'ordre Black Fang et ses dragons. Chacun de vos guerriers est unique : vous devez faire les bons choix tactiques, leur donner les meilleures armes, et augmenter leur expérience pour assurer leur survie jusqu'au bout.
En route, vos hommes vous réclament.

FIRE EMBLEM

Exclusivement sur Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE SP